no.475
1994年 7/1
ゲームマシン
アミューズメント通信
JULY 1, 1994

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18ー2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

株式公開メーカー8社の単独決算

	売上高	経常利益	当期利益
任天堂	4,670 (▲17.0)	1,150 (▲29.8)	654 (▲24.9)
セガ社	3,540 (2.0)	425 (▲22.7)	232 (▲17.1)
タイトー	935 (0.4)	62 (6.1)	28 (▲7.2)
カプコン	844 (20.2)	144 (10.3)	73 (34.4)
ナムコ	721 (10.3)	46 (14.2)	22 (4.7)
コナミ	378 (―)	15 (―)	9 (―)
ジャレコ	104 (▲23.5)	1 (▲85.3)	0.4 (▲85.2)
テクモ	102 (▲28.9)	11 (▲33.2)	6 (▲23.7)

単位億円。カッコ内は前年比増減率。コナミは前年が6ヵ月決算のため比較できない

上場・公開メーカー8社の決算出揃う

一転して後退局面

家庭用海外の不振、ロケ収入減が影響

AM機メーカーのうち株式を公開している八社の三月期決算が出揃ったが、家庭用海外の不振、業務用ではオペレーションの頭打ちなどで、減収減益や伸び率低下など、一転して後退局面に入った。子会社を含めた実質的評価の対象となる連結決算は、一部発表が六月末にずれ込むことから、連結決算についてのまとめは一ヵ月遅れるが、単独決算ベースでもかなり厳しい状況となった（任天堂、ジャレコ、テクモについては3めんに）。

セガ社3月期決算

12年ぶりに減益

欧州家庭用の混乱、縮少で

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は五月十九日に、九四年三月期決算を発表。増収ながら、十二年ぶりの減益決算となり、次期収益とも微増を見込んでいる。

九四年三月期の売上高は前年比二・〇%増の三千五百四十億三千三百万円、経常利益は二二・七%減の四百二十五億三千三百万円、当期利益は一七・一%減の二百三十二億二千三百万円となった。

これは円高に加え、欧州家庭用市場の混乱、縮小が、同社の増収増益を大きく抑え込むことになったもの。

売上高構成比は業務用が五百二十一億四千四百万円で一四・七%、家庭用が二千三百五十八億七千九百万円で六六・七%、オペレーション収入が六百十七億三千四百万円で一七・四%、ロイヤリティ収入が四十二億七千四百万円で一・二%。

前年比では業務用九・四%減、家庭用二・九%増、オペレーション収入四・八%増、ロイヤリティ収入三・六倍。業務用では国内が一五・九%減となったが、これは新規出店減とクレーンゲーム関係の大幅減少によるもの。業務用海外は一七・二%増となった。オペレーション収入では、市場の伸び悩み傾向にもかかわらず、大型店を積極展開して増収となった。

なお家庭用海外は全体の五九・四%を占めており、全体の輸出比率は六四・二%（前年六四・〇%）となっている。

九五年三月期については、業務用で「タイタン」を導入、家庭用で32ビット機や周辺機器を拡販、CATVでのゲーム配信などを拡充、またオペレーション部門ではアトラクションを中心とするミニテーマパークを展開していく、としている。

九五年三月期の業績予想は、売上高三千六百億円、経常利益四百三十億円、当期利益二百三十五億円と、わずかな増収増益を見込むにとどまっている。

タイトー3月期決算

2年連続の減益

オペレーション収入横ばい

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）は五月十八日、九四年三月期決算を発表、カラオケ販売先の倒産のため減益となった九三年三月期に続き連続減益となった。

九四年三月期の売上高は前年比〇・四%増の九百三十五億八千五百万円、経常利益は六・一%増の六十二億八千三百万円、当期利益は七・二%減の二十八億六千九百万円となった。

売上高構成比は業務用AM機が百八十六億九百万円で一九・九%、業務用カラオケが七十七億二千七百万円で八・二%、家庭用が四十二億八千万円で四・六%、オペレーション収入（AM機とカラオケを含む）が六百二十四億九千九百万円で六六・八%、その他が四億六千八百万円で〇・五%。

前年比では業務用AM機六・二%増、業務用カラオケ一一・四%減、家庭用二・八%減、オペレーション収入〇・四%増、その他四三・七%増。オペレーション収入のうちAM機部門では、既存店の売上げ伸びが鈍化して新店舗の効果を打ち消し前期並みの実績にとどまった、と同社では説明している。

業務用AM機では国内が前年比一〇・四%増と回復したが、海外は二〇・九%減となった。全体の輸出比率は三・一%（前年四・八%）で、さらに低下した。

九五年三月期については、売上高で一・五%増の九百五十億円、経常利益で三・五%増の六十五億円、当期利益で一一・五%増の三十二億円をそれぞれ見込んでいる。

カプコン3月期決算

大幅な増収増益

業務用、家庭用ともに続伸

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は五月二十六日、九四年三月期決算を発表、増加率は下がったものの、前期に引き続き大幅な増収増益となった。

九四年三月期の売上高は前年比二〇・二%増の八百四十四億一千六百万円、経常利益は一〇・三%増の百四十四億四千万円、当期利益は三四・四%増の七十三億九百万円となった。

売上高構成比は業務用が二百十七億九千二百万円で二五・八%、家庭用が五百六十億二千四百万円で六六・四%、オペレーション収入が四十八億八百万円で五・七%、その他が十七億九千万円で二・一%。

前年比では業務用一三・七%増、家庭用二三・一%増、オペレーション収入四一・〇%増、その他一五・二%減。オペレーション収入のうちシングルロケが一三・七%減となったが、直営ゲーム場が増えたため、合計収入増となった。

輸出は業務用が構成比一一・一%で回復したが、家庭用は二九・七%と低下した。全体の輸出比率は四二・一%（前年四二・九%）となった。

九五年三月期は、新ソフト開発、コスト削減などで業績向上を図るほか、米国子会社のカプコンUSA社を含め関係会社の改善を進めるとのこと。

九五年三月期の売上高は六・六%増の九百億円、経常利益は一〇・一%増の百五十九億円、当期利益は八・〇%増の七十九億円を見込んでいる。

ナムコ3月期決算

着実に増収増益

輸出比率7・9%に回復

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は五月十八日、九四年三月期決算を発表、引き続き着実な増収増益を示した。

九四年三月期の売上高は前年比一〇・三%増の七百二十一億九百万円、経常利益は一四・二%増の四十六億二千四百万円、当期利益は四・七%増の二十二億二百万円となった。

売上高構成比は業務用が二百二十六億九百万円で三一・四%、家庭用が百十八億九千万円で一六・五%、オペレーション収入が三百七十四億四千八百万円で五一・九%、その他が一億五千九百万円で〇・二%。

前年比では業務用二八・七%増、家庭用二三・三%増、オペレーション収入一・四%減、その他二五・七%減。同社では部門別輸出高を明らかにしていない。全体の輸出比率は七・九%（前年六・〇%）で、次第に回復しつつある。

九五年三月期の売上高は一〇・九%増の八百億円、経常利益は八・一%増の五十億円、当期利益は一五・八%増の二十五億五千万円を見込んでいる。

コナミ3月期決算

実質減収減益に

家庭用海外がふるわず

コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）は五月二十四日、九四年三月期決算を発表した。直前の九三年三月期は六ヵ月間の変則決算なので、前年との比較ができないが、実質上大幅な減収減益となった。

九四年三月期の売上高は三百七十八億五千五百万円（九三年三月期は約二百七十五億円）、経常利益は十五億一千万円（四十五億円）、当期利益は九億四千八百万円（二十一億円）となった。

売上高構成比は業務用が七十八億六千二百万円で二〇・八%、家庭用が二百十八億五千二百万円で五七・七%、パチンコメーカー向け液晶機器は四十八億四千五百万円で一二・八%、LSIデザインその他は三十二億九千四百万円で八・七%。

前期六ヵ月間のため部門別前年比はできないが、LSIデザインその他を別にして、実質上それぞれ減収になった。

同社によると、家庭用海外が百二十九億三千九百万円となっているが、予定出荷個数を下回り低調だった、またパチンコメーカー向け液晶機器は一部の機種製造自粛のため計画を下回った。

なお輸出分は業務用八・四%、家庭用三四・二%で、全体では四三・四%（前期五一・六%）と下降した。

九五年三月期の業績予想では、売上高が微増の三百八十億円、経常利益が二五・八%増の十九億円、当期利益が五・五%増の十億円となっている。

なおコナミは五月二十日、九四年三月期の連結業績見通しを下方修正した。それによると、連結売上高は四百四十三億円、連結経常利益は一億円で、連結最終損失が二十七億円になる、という厳しい見通しになった。

任天堂3月期決算

大幅な減収減益

欧米家庭用の乱売合戦で

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は五月二十三日、九四年三月期決算を発表したが、昨年十月での下方修正を下回る大幅減収減益となった。

九四年三月期の売上高は前年比一七・〇%減の四千六百七十億六千五百万円、経常利益は二九・八%減の一千百五十億五千万円、当期利益は二四・九%減の六百五十四億二千六百万円となった。

これは円高に加え、欧米市場の景気後退と乱売合戦が影響し、輸出が一段と低下した（金額で二七・〇%減）ため。また米国での著作権訴訟和解金十七億円が、特別損失に計上された。

売上高構成比は、家庭用の本体とソフトなど「レジャー機器」が四千六百五十三億二千八百万円で九九・六%を占めているが、これ以上の内わけは伝統的に示されていない。なお「レジャー機器」は前年比一三・〇%減となった。全体の輸出比率は五〇・八%（前年五七・八%）と下落した。

九五年三月期は64ビット機業務用の出荷などを予定、売上高四千百億円、経常利益一千二百三十億円、当期利益六百二十億円となっている。

テクモ3月期決算

業務用でも後退

いぜん多い家庭用の輸出

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は五月二十八日、九四年三月期決算を発表、前年に比べ大幅な減収減益となった。

九四年三月期の売上高は前年比二八・九%減の百二億四千二百万円、経常利益は三三・二%減の十一億八百万円、当期利益は二三・七%減の六億八千万円となった。

売上高構成比は業務用自社製品が十億七千六百万円で一〇・五%、業務用他社製品が十五億五千八百万円で一五・二%、家庭用が五十九億九千四百万円で五八・五%、オペレーション収入が十六億四百万円で一五・七%、その他が八百万円で〇・一%。

前年比では業務用自社製品一二・五%減、業務用他社製品三二・二%減、家庭用三一・九%減、オペレーション収入二一・五%減、その他七〇%減と、すべて減少した。

同社は、九二年まで好調だった業務用市場がクレーンブームの衰退と長引く不況で、ロケ収入が減少し、業務用機器販売も鈍化した、と説明している。

輸出は家庭用が最も大きく四一・四%。全体の輸出比率は四二・八%（前年三二・一%）で回復してきた。

九五年三月期の業績予想では、売上高百十八億円、経常利益十億六千万円、当期利益五億六千万円の増収減益が見込まれている。

ジャレコ3月期決算

家庭用も伸びず

95年3月期は回復見込む

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は五月二十三日、九四年三月期決算を発表、前期よりも大幅な減収減益を示した。

九四年三月期の売上高は前年比二三・五%減の百四億二千九百万円、経常利益は八五・三%減の一億九百万円、当期利益は八五・二%減の四千百万円となった。

売上高構成比は業務用が六十四億六千八百万円で六二・〇%、家庭用が二十六億八千七百万円で二五・三%、その他（オペレーション収入含む）が十二億七千三百万円で一二・二%。

前年比では業務用二六・七%減、家庭用二四・三%減、その他〇・八%増。

輸出は業務用八・六%、家庭用九・二%の計一七・九%（前年一七・七%）と安定している。

業務用の減少は、同社によると、32ビット機と大型体感ゲーム機の開発のずれ込みが原因としている。家庭用は米欧市場の低迷による。

九五年三月期の売上高は百四十五億円、経常利益は八億五千万円、当期利益は四億一千万円と大幅回復を予想している。

タイトー経営陣若返りで

中村氏が社長に

長谷川氏は新設副会長に

中村紘一氏

㈱タイトーは五月十八日、長谷川桂祐社長の副会長昇格、中村紘一副社長の社長昇格を含む役員異動予定を発表した。副会長職の新設、社長交代は経営陣の若返りを図るため、と同社では説明している。

副会長になる長谷川桂祐氏は五八年九大経卒。六七年に京都セラミック㈱（現京セラ㈱）に入社、七七年取締役、八一年常務、八五年専務。八八年二月タイトーに入り、三月から社長。五十九歳。

社長になる中村紘一氏は六三年に東大工卒、㈱諏訪精工舎入社。八三年エプソン㈱取締役。八五年京セラに入り取締役、八七年常務。九三年一月タイトーに入り、六月から副社長。五十五歳。

（6月29日）副会長（社長）長谷川桂祐氏▽社長（副社長）中村紘一氏▽取締役、AR営業本部長今野伸氏▽同、販売本部長津留崎正氏▽同、AO営業本部長飯沢幸雄氏。

コナミ、経営再建に

上月氏社長兼任

西村社長は責任とり退任

上月景正氏

コナミ㈱は五月二十四日、上月景正会長の社長兼任を含む役員異動予定を明らかにした。これは西村靖雄社長が経営再建を果せず、責任をとって退任するのを受け、上月氏が七年ぶりに社長に復帰し、経営再建に取り組むことになったもの。今井中常務も常勤監査役となる。

社長兼任となる上月景正会長は六六年に関大経済卒。六九年三月にコナミ工業を創業（七三年三月株式会社に）取締役となり、七四年三月に社長、八七年六月から会長。五十三歳。

八七年から九二年までは菱川文博氏が、九二年六月から西村靖雄氏がそれぞれ社長に就いた。

（6月29日）兼社長、会長上月景正氏▽営業本部長（製造本部長）常務矢野一夫氏▽常務、管理本部長福原健一氏▽同国際事業本部長（さくら銀行丸之内南支店長）山口憲明氏▽取締役企画本部長（顧問）瀬川英明氏▽常勤監査役（常務営業本部長）今井中氏▽監査役、日本たばこ産業㈱常勤監査役川崎昭典氏▽同、公認会計士石井茂雄氏▽同、弁護士吉岡睦子氏。

退任（社長）西村靖雄氏▽同（取締役前米国コナミ社長）坂本進氏▽同（常勤監査役）井上更明氏▽同（監査役）成瀬俊昭氏▽同（同）森信静治氏。

カプコン役員異動

大島氏ら常務に

新任取締役は6名予定

㈱カプコンは五月二十六日、大島、岡田両取締役の常務昇格を含む役員異動予定を発表した。

（6月29日）常務（取締役）大島平治氏▽同（同）岡田光雄氏▽取締役、総務統括部長河本文朗氏▽同、生産統括部長吉川正夫氏▽同、商品開発統括部長青木隆氏▽同、アーケード営業統括部長吉田正男氏▽同、海外営業統括部長笹谷実氏▽同（㈱シグマ取締役）小野寺輝大氏▽退任（専務）置塩安雄氏。

常務になる大島平治氏は六五年に新潟の直江津高卒、常盤商事㈱入社。七六年アイ・ピー・エム㈱（現アイレム㈱）入社。八三年旧㈱カプコン入社し経理部長、八四年取締役。八九年カプコンの取締役理部長、九二年経営企画本部長、九四年二月から経営企画統括本部長。四十七歳。

同じく岡田光雄氏は五九年関学大商卒。六二年松下電器産業㈱入社、八〇年自転車事業部営業部長。八九年カプコンに入社、商品部長、製造部長を経て九〇年から取締役、九四年二月から営業部門管掌。五十八歳。

セガ社役員異動

森、鈴木両氏が新任取締役

㈱セガ・エンタープライゼスは五月十九日、新任取締役二名と監査役一名を含む役員異動を明らかにした。

（6月29日）取締役（顧問）国内コンシューマ統括本部長森進氏▽同、第二AM研究開発部理事鈴木裕氏▽監査役、石川正直氏▽退任（取締役）上原宗吉氏。

なお取締役二名がすでに退任している。

（93年11月15日）退任（取締役）和知満男氏。

（4月15日）退任（取締役）中川邦夫氏。

テクモの今回役員異動予定

テクモ㈱は五月二十八日、次のとおり役員を含む異動予定を明らかにした。

（6月29日）営業開発部長（外国部長）専務コンシューマー事業部長長田延孝氏▽取締役、平岡電気㈱社長平岡常男氏▽常勤監査役（明善堂㈱顧問）本田福市氏▽監査役、米田昭氏▽同、ワイジェイシー㈱社長山中武一氏▽同、㈱ジャパン・ビックス久佐莞二氏。

退任（常務）前田洋海氏＝テクモソフトプロダクツ㈱専務に就任予定▽同（常勤監査役）中台万吉氏▽同（監査役）松崎勝則氏。

兼外国部長、販売部長深田勇氏。

任天堂の役員異動

辻本部長常務に

今西氏ら4名新任取締役

任天堂㈱は五月二十三日、辻昭男総務本部長の常務昇格などの予定を明らかにした。同社では五月十六日付で広報室を新設、室長に今西紘史氏が就いている。

（6月29日）常務（取締役）総務本部長辻昭男氏▽取締役、広報室長今西紘史氏▽同、関連会社担当鞠子公男氏▽同、管理本部長松本匡治氏▽同、ニンテンドー・オブ・アメリカ社会長ハワード・リンカーン氏。

ジャレコは新任監査役

㈱ジャレコは五月二十三日、次のとおり役員異動予定を明らかにした。

（6月29日）監査役、税理士阿部勝雄氏。

ナムコの役員異動

橘常務に代表権

真鍋副会長業務引継ぐ

㈱ナムコは五月十八日、橘正裕常務が代表権のある常務に就任する、との役員異動予定を明らかにした。橘常務は、死去した真鍋正副会長の業務を引き継ぐ予定。

橘正裕氏は七八年に阪大基礎工卒、ナムコ入社。八六年営業部長、八八年取締役営業担当となり、八九年から常務。九〇年七月から今年三月までナムコ・アメリカ社社長を兼任した。

（6月29日）監査役、弁護士成富信方氏。

バンプレスト

吉田部長が常務に昇格

㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）は定時株主総会を経て、次のとおり役員異動を明らかにした。

（5月20日）常務（取締役）プライズ事業部長吉田明氏▽監査役、住幸明氏。

これにより同社では二人常務制となった。

JAPEA、理事会

総会議案を審議

役員改選方法は理事会一任

全日本遊園施設協会（本部東京、山田三郎会長、JAPEA）は四月二十六日、大阪・梅田の関西文化サロンで第六十八回理事会を開き、第十四回通常総会（五月十九日）提出議案などについて検討した。

総会提出議案についてはすべて原案どおり了承された。うち収支決算案では単年度剰余金が約千二百八十万円となり、「健全財政で推移した」ことを確認。事業計画案では前年度の内容に、現在問題となっているPL法に関し「その趣旨を周知させるとともに的確な対応を模索する」という項目が追加された。

役員改選の方法についての正会員へのアンケート（四月一日付）の結果、五十七社中四十四社が回答し、「理事会一任」が二十七社、「現行態勢のまま」が三社、これに理事会一任とみなされる無回答十三社を加えた計四十三社が現理事会の判断に任せるとの回答となり、このほか「全役員選挙」は二社、「一部役員入替え」は十二社（うち七社は欠員理事一名の補充を意図）だったとの報告があった。

この結果を踏まえて同理事会では全役員を留任とした上で、欠員理事一名について能美政彦氏㈱ジェイ・アール・イーを推薦、総会に提案することになった。

技術委員会委員が任期満了となり、二名増員し十名の新メンバーを選任した。新委員長には馬場圭司氏（泉陽興業㈱）が就任した。

なお退任した前委員長の高橋興一郎氏は、同委員会発足時から二十年間にわたって委員長を務めてきており、同氏を功労者として総会で表彰することを決めた。

伊藤忠産機㈱（本社東京、本多力社長）の入会を承認した。またフタミ観光㈱（本社大阪、竹岡為雄社長）の退会を了承した。

このほか㈶日本昇降機安全センターが実施している昇降機検査資格者講習会の受講資格について、実情にそぐわない点があることが指摘され、これを同協会として提言することになった。

大阪府協、理事会

AOU役員投票

梅原会長は役員候補を辞退

大阪府アミューズメント施設営業者協会（梅原靖三会長）は五月十九日、大阪・梅田の東阪急ビルで第五十六回理事会を開き、梅原会長がAOU理事候補を辞退、新たに上田芳弘副会長を推薦することになった。

前回理事会（三月十四日、本紙第472号参照）で同協会が推薦するAOU理事候補として梅原会長と川楠俊太郎副会長の二名を決めていたが、今回理事会で梅原会長が辞意を強く表明したため、これを了承した。これにより梅原会長は、AOU会長を今期限りで退任することになった。同会長はAOUの次期会長について、「新理事選任後に決まるが、現在新会長候補の根回しをしている」と語った。

AOUの役員改選時の投票では候補者名簿のうち、同協会として川楠、上田両氏を含めた十人を出席理事の投票により選出、AOUへ提出することになった。

このほか理事二名の異動があり、ナムコの楠井克典氏とダイエーレジャーランドの三穂茂実氏の二名が、新理事として承認された。

八号営業の許可申請や各種届出書類に関して、行政当局へ合理化を求める方向で検討することになった。

大阪府警が新制服の着用を記念して作ったテレホンカードを同協会で二百枚購入し、正会員に一枚ずつ配布することになった。

青森県協総会

事業報告と決算案承認

青森県アミューズメント施設営業者協会（事務局青森市、中村縁会長、会員十四社）は五月十八日、青森市内のホテル青森で平成六年度通常総会を開いた。

同総会には委任三社を含む十社が出席。またメーカー六社が参加し新製品動向を説明した。予決算案、事業報告および計画案は異議なく承認された。事業計画は会員増強、県警との連携などを挙げている。

特許・実用新案出願公告・公開

（5月11日～24日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊝は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

特許出願公告

五月十一日＝「スロットマシン」、ユニバーサル販売㈱（東京）、6-34847、61-190046。「催事用ロボット装置」、㈱タイトー（東京）、6-34863、61-58768。

実用新案出願公告

五月十一日＝「回胴式遊技機に於けるコイン容器」、山佐産業㈱（岡山）、6-17441、62-199589。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、6-17442、62-86912。「コイン遊戯具」、土井清二（東京）、6-17472、63-107428。「ゲーム機の金銭管理装置」、㈱タイトー（東京）、6-17474、63-27987。「テーブル形テレビゲーム機における操作部の取付構造」、同、6-17482、62-174580。「模擬操縦装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、6-17483、62-175742。「ゲーム用コントローラ」、スピタル産業㈱（東京）、6-17484、1-80104。

特許出願公開

五月十七日＝「ゲーム点数計数方式、ゲーム点数計数装置及びゲーム用チップ」、エル・エス・アイ・ジャパン㈱（東京）、㈱ジョイス（同）、6-134140、4-286163。「ゲーム装置」、カシオ計算機㈱（東京）、6-134141、4-310982。「ゲーム装置」、㈱バンダイ（東京）、6-134142、㊝、4-311314。「娯楽機器」、㈱東芝（神奈川）、6-134143、4-290996。

五月二十四日＝「自動ビンゴゲーム機」、友野茂（京都）、6-142273、4-343099。「スロットマシン」、㈱オリンピア（東京）、6-142274、4-296083。同、6-142275、4-297124。同、6-142276、4-299541。同、6-142277、4-300753。同、6-142281、4-297125。「スロットマシン」、㈱エース電研（東京）、6-142278、5-134800。同、6-142279、5-134801。同、6-142280、5-134802。「的叩き遊戯装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、6-142335、4-315747。「ゲームシステムの自動人員設定機能を有するマルチアダプタ」、㈱ヨネザワ（東京）、6-142338、4-321217。「ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、6-142339、4-327344。

実用新案出願公開

五月十七日＝「コイン並べゲーム機」、富士電子工業㈱（千葉）、6-36685、4-73146。「体感遊戯システム」、センサー・テクノロジー㈱（兵庫）、6-36688、4-79477。

五月二十四日＝「水中景品捕獲ゲーム機」、㈲アクアグリーン（宮城）、6-39068、4-84213。「クレーンゲーム用賞品球」、㈱アミーワールド（東京）、6-39069、4-83408。「吸豚ゲーム器」、㈱スタッフ（東京）、6-39070㊝、4-85124。「射撃ゲーム装置の弾発射装置」、㈱ナムコ（東京）、6-39071、4-82778。「実射式射撃ゲーム装置の標的駆動装置」、㈱ナムコ（東京）、6-39072、4-83905。「標的装置」、栗田技研㈱（岐阜）、6-39073、4-75639。

ナムコが伊東で
販売謝恩会開く
「リッジレーサー2」披露

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は五月十六－十七日、静岡・伊東の川奈ホテルで、同社製品の顧客を招き「謝恩パーティー」および同社TVドライブゲーム機「リッジレーサー2」発表会、ゴルフコンペを開いた。

これは同社の大口販売先への感謝を表わすため、九二年から開かれているもので、今回で三回目となる。招待されたのは、昨年度の購入実績上位四十六社のディストリビューターとオペレーターで、うち三十四社が参加した。

初日は感謝状贈呈式があり、中村社長から参加者代表として㈱アキューの桂川久太社長に感謝状が贈られた。続いて中村社長が挨拶し、AM業界の展望、同社開発部門の統合（関連記事参照）による開発力の強化、CG技術を使った大型機開発への方向性などについて語った。

この後「リッジレーサー2」（本紙前号「話題のマシン」参照）の発表会に移り、実物展示により担当者から同機についての説明があった。パーティーでは同機のゲーム大会や、同社販売企画課の田井利明係長がディーラーとなってのブラックジャック大会、ゴルフのパター大会などが行なわれ、それぞれ優秀者に賞品が贈られた。

翌日はゴルフコンペがあり二十八名が参加。㈱タニガワの長谷川満男社長が優勝した。

なお「リッジレーサー2」については、謝恩会参加者以外への内覧会として十八日に同社本社（約百八十人参集）、二十三日に関西事業所（二百人参集）でそれぞれ行なわれた。

ナムコ謝恩会で、上は挨拶する中村雅哉社長、下はゴルフコンペ参加者

セガ社「デイトナUSA」の
「ツイン」発表
東京本社と関西支店で新作展

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は五月十七日に本社で、十九日に関西支店でそれぞれプライベートショーを開き、TVドライブゲーム機「デイトナUSA」の「ツインタイプ」を発表した。

本社会場は本社ビル一号館の大会議室（五百人収容）を使用し約二百社三百五十人が、また関西支店には百五十社二百五十人が参集した。

「デイトナUSA・ツインタイプ」は、二人用のコンパクトなキャビネットに通信機能を備えたもので、最大八人（四台接続）まで同時レースができる（本号「話題のマシン」参照）。なお三月下旬に発売となった一人用キャビネットを「DXタイプ」と呼ぶことになった。

同社では「DXタイプ」は発売以来、海外を含め合計約二千五百台を出荷しており、「ツインタイプ」は八千台出荷を目標にしているとのこと。

また関西支店では、五月二十四日もプライベートショーを開き、景品のみを展示した。

セガ社プライベートショー（本社ビル1号館の大会議室）のようす

ナムコ、研究開発部門
2拠点に集約し
横浜クリエイティブセンター開設

㈱ナムコは同社TVゲームの研究、開発部門を統合した「横浜クリエイティブセンター」をこのほど開設、五月二十日から関係部門が順次移転し六月末までに業務を開始する。

同社の開発部門はこれまで、東京・矢口のクリエイティブセンター、矢口分室、横浜の横浜未来研究所やテクニカルセンターに分散し、さらに業務用TVゲームやエレメカなど各ジャンルの研究部門と開発部門も別個の場所にあった。今回これらを統合し、TVゲーム（業務用、家庭用とも）関係は横浜クリエイティブセンターに、その他のエレメカ機やメダルゲーム機関係は横浜未来研究所にそれぞれ集約することになった。これにより同社の研究・開発部門は二ヵ所にまとめられることになる。

同社では「開発部門が二拠点体制になり、従来の分散によるデメリットを解消し、開発効率の向上を図る。とくにTVゲーム分野ではCG技術を使った新発想のゲームや大型施設、次世代家庭用ゲーム機向けソフトなどの開発に着手できる態勢が整った」としている。

横浜クリエイティブセンターは新ビル「ニューステージ・ヨコハマ」（十八階建て）の十三階から十六階まで四フロアを賃借。総フロア面積は六千六百平方㍍。約四百五十人の開発スタッフが入る予定。

横浜クリエイティブセンター＝横浜市神奈川区新浦島一の一の二十一、☎（〇四五）四六一－八〇三一。

香川県協・通常総会
役員全員が留任
AOU理事候補に高仲副会長

香川県アミューズメント施設営業者協会（事務局高松市、外山喜平会長、会員十二社）は五月十七日、高松市内の高松テルサで第十回通常総会を開き、役員改選の結果、全役員を留任とした。

同総会には委任三社を含む十二社が出席。新人会員として㈲アミパラが紹介された。

事業報告、計画案、予決算は異議なく承認された。またAOU理事候補として高仲四郎副会長を推薦することになった。

なお今後、AOUの理事候補、健全営業推進および広報委員会委員、四国地区協議会会長は四国四県で持ち回りにすることを、同協議会に提案することになった。

AOU九州・沖縄地区協
PR広告を検討
一般紙朝刊に座談会形式で

AOUの九州・沖縄地区協議会（長友隆典会長）は四月十二日、福岡市内の福岡セントラルホテルで会合を開き、今後の活動計画について検討した。

同会合には熊本県協を除く七県協会会長とAOUの梅原靖三会長が出席。

検討課題となっていた大手一般新聞へのAM業界PR広告掲載については、「より多くの人々にゲーム場への理解を求め、身近なレジャーの場として認識を高めてもらう」ことを趣旨とし、掲載内容は「家族で楽しめるアミューズメント施設づくりをめざして」をテーマとした座談会形式とすることになった。読売新聞朝刊の九州地方版（九十二万部）の全段一ページを使用し、掲載時期は夏休み直前の土曜か日曜を予定。これをAOUと協力して掲載する方向で、AOUへ提案することになった。

このほか店舗管理者の講習会を今秋、福岡で開催することなどについて検討した。

会議終了後は懇親会が開かれ、翌日はゴルフコンペが開かれた。

福岡県協、通常総会
長友会長を再選
県警が八号営業の現状説明

福岡県アミューズメント施設営業者協会（事務局福岡、長友隆典会長、会員二十二社）は四月十二日、福岡市内の福岡セントラルホテルで平成六年度通常総会を開き、役員改選により長友会長を再選したほか、予決算案などを承認した。

同総会には十九社が出席。長友会長は「会員増強を図りながら社会に貢献できる協会作りをめざしたい」と挨拶。

来ひんとして県警防犯課の百田直俊係長が「今年二月末現在で県内の八号営業許可店は五百七十一店あり、うち専業店三百八店、飲食との併設店百二十四店、その他百三十九店となっている」と述べたほか、風営法の目的、暴力団対策などについて説明した。

AOUの梅原靖三会長は、「AOUとしては、景品提供機の五百円未満という景品単価の引き上げ要求は考えていないので、各自で自主規制に努めてほしい」と挨拶した。

議事は長友会長が議長となって進められた。役員改選は任期満了に伴うもので、新役員態勢は次のとおり。

会長＝長友隆典氏（大長商事㈱）、副会長＝児玉輝男氏（㈲サービスゲームス福岡）、桝一生氏（㈱大生エンタープライズ）。

監事＝熊谷隆之氏（㈱広栄商事）。

平成五年度事業報告案、決算案、六年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画は、会員増強について会員三十社を目標とし、メーカーやディストリビューターへ非会員の紹介を依頼することとなっている。

AOU理事候補について、同協会は長友会長を推薦することになった。

秋田県協・通常総会
地域と交流計画
学校やPTAと意見交換を

秋田県アミューズメント施設営業者協会（事務局秋田市、坂武会長、会員二十社）は四月二十二日、秋田市内のアキタニューグランドホテルで平成六年度通常総会を開き、予決算案などを承認した。

同総会には委任四社を含む十七社が出席。来ひんとして、県警防犯少年課の田村直明課長補佐と菅野修係長が挨拶した。

熊谷恵副会長の開会の辞、坂会長の挨拶に続き、新入会員として㈱ダイエーレジャーランド、㈱タカラアミューズメント、㈱パレット、㈱友栄、ユーズ㈱の五社が紹介された。

議案審議は坂会長が議長となって進められ、平成五年度事業報告案、決算案、六年度事業計画案、予算案がいずれも異議なく承認された。うち事業計画については、学校やPTA、防犯団体などとの意見交換によるAM業界の広報活動、組織の拡充、会員の交流と団結を図るための活動――を挙げている。

福島県協・通常総会
県警と懇談会を
役員改選で天沼会長を再任

福島県アミューズメント施設営業者協会（事務局会津市、天沼勝会長、会員十社）は五月十九日、郡山市内の磐梯グランドホテルで平成五年度通常総会を開き、役員改選により天沼会長を再任した。

同総会には委任一社を含む七社が出席役員改選は任期満了に伴うもので、理事のうちセガ社の田鎖武夫氏が異動により増井尉夫氏に交代し、同氏以外の役員は再任となった。

平成五年度事業報告案、会計報告案、六年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については定款に定める事業のほか県警防犯課との懇談会（六月八日にAOUの桜井顧問、桐谷事務局長を交えて実施）、研修旅行などを挙げている。

協会名変更に伴う定款の字句修正を承認した。

ソニーの家庭用32ビット
名称は「PS」に
CGポリゴン処理に特徴

㈱ソニー・コンピューターエンタテインメント（SCE、本社東京、小沢敏雄社長）は五月十日、年内に発売を予定している家庭用32ビット機「プレイステーション」（PS）の概要と、PS用ゲームソフトを開発するサードパーティーについて明らかにした。

ソニーでは数年前に任天堂と「PS」の共同開発の話を進めていた時期があるが、独自に開発することになり、九三年十一月にSCE社を設立。コードネーム「PS－X」でサードパーティー各社との話を進めてきた。今回まず、ハードの名称がコードネームから脱して「PS」と決まった。

SCE社によると、「PS」はCD－ROMドライブを備えたTVゲーム機で、ソフトはすべてCD－ROMとなる。「PS」本体には32ビットRISC型CPU、計28メガビットのRAMなどが含まれている。操作盤は別々の四方向ボタンを含む新しいデザインとなっている。

同社では詳しい仕様を発表していないが、「PS」本体の特徴は、毎秒最大三十六ポリゴンが処理できるという、CG能力にあり、このためナムコ、コナミが業務用CGゲームへの応用を検討しているほど。

本体価格は「五万円以下」で、年内に二十七タイトル（予定）とともに出荷されるとのこと。CD－ROMゲームソフトの価格は五千－六千円の予定。SCE社では、マルチメディア用とは言わずに、はっきりと家庭用ゲーム機と位置づけているのも特徴。

ソフト供給で契約したサードパーティーは、同日現在百六十四社。うち業務用で知られるメーカーには、カプコン、コナミ、サミー工業、サン電子、ジャレコ、セイブ開発、タイトー、テクノスジャパン、テクモ、ナムコ、日本物産、ビスコ、魔法など。ナムコは「リッジレーサー」など、コナミは「極上パロディウス」など、それぞれ予定している。

ソニーの家庭用32ビット機「プレイステーション」。ソフトはCD―ROM

ナムコ「たまご帝国」
映像施設中心に
6つのアトラクションを設置

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、「ワンダーエッグ」の隣接地に七月十六日開園する都市型テーマパークの第二弾「たまご帝国」の施設内容について、このほど明らかにした（本紙第473号関連記事参照）。

同園は「ハイパードリーム」を基本テーマに、一つのゲーム場を含む六つのアトラクションと飲食施設で構成される。その主な内容は次のとおり。

「ファイターキャンプ」＝米国マジックエッジ社フライトシミュレーターで日本初登場の「ホーネット1」を使い、同社と共同開発した施設で「ナムコ・マジックエッジ・エンターテイメントセンター」と呼ぶ。二人乗り「ホーネット1」六台（計十二人）が同時に、司令官（係員）の指示どおり作戦を遂行し帰還するというもの。所要時間は約四十分と長い。

「ミラクルツアーズ」＝米国ショースキャン社の日本初登場のCG映像を使った油圧六軸駆動の映像シミュレーターで、イマジンジャパンに運営委託。定員五十六人、所要時間十分。

「キューザーアリーナ」＝ザップが国内で独占展開している光線銃ゲーム「Q－ZAR」に、独自の演出を加えたもの。定員四十人で所要時間二十五分。ザップが運営。

「ドリフトキング」＝同名機のチューンアップ版。運転者の声を感知しスピードアップする機能を加えたもの。六台で約六分間競走。

「サーカスプラザ」＝遊園施設「スペースボール」やトランポリンを設置した広場。

「サイバーステーションII」＝二百五十平方㍍のフロアに機械二十六台を設置したゲーム場。

映像シミュレーター「ファイターキャンプ」（上）と「ミラクルツアーズ」の各画面

論潮
モグラも疑う

マルチメディアの掛け声に乗ってさまざまな単行本が発行されているが、まともなのは少ない。例えば、次のような記述は混乱を広げるだけだ。

「バンダイの『もぐらたたき』が登場したのが七七年でしたが、インベーダーゲームの大ヒットにより、インベーダーで負けた客が腹いせに『もぐらたたき』をして帰るという相乗効果がありましたね」（業界関係者）

これは小島郁夫著「風雲ゲーム業界戦国時代」（オーエス出版発行）のうち、インベーダーゲームのころを説明している箇所である。タイトーのTVゲーム機「スペースインベーダー」は七八年夏から七九年六月まで全国に広がり、ブームを巻き起こしたが、社会問題化したため急激にブームが終った。そういうユニークな事情を持つヒット作である。

小島氏の本の中では、業界関係者の話として紹介される先の引用文には、しかし、大きなミスが含まれている。まず、「もぐら退治」はトーゴが開発、製造してヒットさせたもので、決してバンダイではない。「もぐら退治」が正しい製品名であって、これはインベーダーブームよりも古く、七四年秋に出荷が開始されている。

「インベーダーで負けた客が腹いせに」とあるが、「スペースインベーダー」はプレイヤーが絶対に勝てないゲームだという視点を持たない、変な「業界関係者」の言い分である。TVゲームにはそれぞれ独特のルールがあり、そのルールに基づきプレイヤーが遊ぶことになるが、「スペースインベーダー」ではプレイヤーは必らず負けるルールになっている。

インベーダーの攻撃に負けるプレイヤーは腹を立てるか、と言うとそうではない。あまりにも簡単に負ける自分が情なく、できるだけ長い時間インベーダーの攻撃を迎え撃つことが、プレイヤーの楽しみなのだ。AMゲームには、ギャンブルのような勝負ごとではない楽しみのあることが、この著者には分かっていない。

プレビ「十王ロジード」開設
大型の物流施設
所有機械の配送、保管も

北関東、東北地方を中心にゲーム場を展開しているオペレーターのプレビ㈱（本社茨城県日立市、梶格康社長）は、同社所有ゲーム機のメンテナンスおよび保管センターとして、茨城・十王町に「プレビ十王ロジード」を六月一日開設した。

これは同社倉庫が手狭になったため、日立製作所の関連会社である東海電子工業が閉鎖した工場を賃借したもので、敷地面積六千六百平方㍍、建築面積は二千二百八十平方㍍ある。「ロジード」は、武器や食糧の輸送、補給管理を意味する「ロジスティック」と道や手段の「ロード」を合わせた造語。

同社はシングルロケを合わせて約四百カ所のロケを運営し、約一万一千台のゲーム機を所有している。同センターは、そのメンテナンスを中心に、各ロケ間での機械の入替えなどの配送センターとして使用される。

梶社長は「AM業界の物流施設としては大きな規模となる。メンテナンスに必要な高度技術は、以前から付き合いのある東海電子工業の指導も受けたい。また将来的には中古ゲーム機市場に役立つ方向も考えている」としている。

プレビ十王ロジード＝茨城県多賀郡十王町友部一八九二の六、☎（〇二九三）三二－五五二三。

太東商事が合弁で
中国蘇州にロケ
TVゲーム機中心に90台設置

太東商事㈱（本社山梨県東八代郡、山下征士社長）は中国の蘇州市文化局との合弁で、同市内にゲーム場「派倫遊芸娯楽」を五月二十四日オープンさせた。

同社では一年前から中国進出を計画し、蘇州市文化局と交渉を進めてきていた。市文化局側では、テレビの普及で影響を受けている同局運営映画館を閉鎖、改装しゲーム場を設けることにしたもので、ゲーム場運営会社として同社との合弁で「蘇州派倫遊芸娯楽有限公司」を二月に設立。合弁会社への投資額は七千万円で、うち太東商事が九〇%を出資した。

同ゲーム場は蘇州市中心部にあり、旧映画館ビル一階フロア約五百平方㍍に、TVゲーム機を中心とするアーケードゲーム機約九十台を設置。同市内にはカーニバル機中心の小規模ロケはあるが、本格的ゲーム場はこれが初めてとのこと。

なお太東商事は七〇年創業のオペレーター会社で、現在直営ロケ「パル」を山梨県に八店、長野県に一店展開している。

事務所移転

サイトロン・アンド・アート㈱＝東京都渋谷区神宮前六の二十三の三、第九SYビル、☎三四九八－七二七三、小夫一介社長。

アイレム㈱・開発室（旧・北陸開発室）＝石川県鹿島郡鳥屋町字良川よ部十八番地の一、☎（〇七六七）七四－二三二八、藤元幸男室長。

㈱シティ・レジャー＝大阪市淀川区東三国六丁目十七の十五、☎三九九一－二三一八、長野繁寛社長。

埼玉・上尾駅前商店街に

複合ゲームビル「チルコポルト」

コナミエンタテイメントが２号店開設

上の写真は駅前商店街の角にある「チルコポルト」の外観。下の写真はいずれも風営対象外で運営している１階フロアのようす

コナミ㈱の子会社でロケ運営を行なっているコナミエンタテイメント㈱（本社東京、西村靖雄社長）は、埼玉県上尾市に複合アミューズメントビル「チルコポルト」を四月十九日オープンさせた。

同社では、神戸ハーバーランドに同名のロケを九二年十月にオープンさせて以来、今後は大型ロケを同名称で展開していくとの方針を打ち出しており、上尾市のロケはその二号店となるもの。

一号店は大型ゲーム場だが、今回の二号店は飲食や物販など他業種も含めたビル自体を「チルコポルト」と呼んでいる。なお「チルコポルト」とはイタリア語で〝港のサーカス〟を意味する。

同ロケはＪＲ上尾駅前のアーケード商店街の入口角にあり、以前に大手ＳＣが入っていた地下一階、地上三階建てのビル全体を賃借、改装したもの。営業面積は四フロア合わせて約五千平方㍍ある（うちＡＭ機フロアの面積は未公表）。

いずれも２階フロアにて、ＴＶゲーム機とスポーツゲームが中心

ＡＭ機フロアは一—三階にあり、うち一階は風営対象外で、二—三階は八号営業店となっている。各フロアとも他業種の店があり、一階は物販店が三店と飲食店が二店、二階は飲食店一店、三階はカラオケルームがある。また地下は喫茶店とパチンコ店が入っている。うちパチンコ店だけがテナントで、カラオケルームおよび飲食・物販七店（うち三店はフランチャイズ店）はすべて同社が運営している。

同社では今後の「チルコポルト」の展開について、同ロケのように直営の他業種との複合による大型店舗をめざしており、そのため飲食店や物販店などの運営ノウハウを積極的に研究吸収しつつある。そして同ロケを〝チルコポルト〟の〝旗艦店〟と位置づけ、将来的に全国十五店の展開を目標としている。

同ロケの総投資額は約三十億円で、年間売上げ目標はビル全体で三十億円。ＡＭ機とその他との売上げ比率は公表していないが、「オープン一ヵ月で見込みどおりのペース」としている。

１階は風営対象外で運営　飲食物販、カラオケ併設

ゲーム機の総設置台数は約二百台。一階は約千三百二十平方㍍のフロアで、入口が三ヵ所ある。メイン入口の近くに「スーパーＤ３・ＢＯＳ」と「ファイナルラップＲ・ＤＸ」八台を設置。このほかアーケードゲーム機約三十台、プライズマシン十数台など計約六十台がゆったりと配置されている。またフロア中央部にはエアークッション遊具を無料で設置するなど、幅広い客層を狙った機種構成になっている。

機械の周囲には、花と熱帯魚の店、Ｊリーグやディズニーのキャラクターグッズ店、ファーストフード店などがある。

この一階は風営対象機が一〇％未満で、同社は「飲食・物販店とＡＭ機の一体感を重視し、機種の入替えやレイアウト変更を容易にできるようにするため、風営対象外にした」としている。

二階フロアは約千三百平方㍍あり、うち三分の二がゲーム機、三分の一が飲食店という構成。三十三インチブラウン管使用の同社ミディ型キャビネット三十五台とドライブゲーム機十五台のＴＶゲーム機、スポーツタイプ中心のアーケードゲーム機三十六台のほか、フリッパー、占い機など計約百台が設置されている。

一階の賑やかな雰囲気に比べると、二階は落ち着いた感じになっている。

三階フロアは千三百八十平方㍍あり、二階から階段とエスカレーターで上がってきた部分が、占い機十数台とエアーホッケーなど計二十台弱を設置した風営対象外フロア、その奥の左側に仕切られた八号営業フロア、右側にカラオケルームと大きく三つに区分されている。

八号営業フロアは、メダルゲーム機約三十台を中心に、映像ゴルフ練習機（海外製）やビリヤードなどが設置され、大人を対象に運営。

カラオケルームは「ラブダブ」と呼び、多人数用三室、掘りごたつ式和室三室を含め二十六室ある。八十インチプロジェクター式大画面も設置されており、カラオケは集中管理システムを採用。

全体の客層はファミリーからアダルトまで幅広く、とくに三階のゴルフ練習機やビリヤードは、ふだんゲームをしない中高年の男性客が多い。また上尾市周辺には大規模なゲーム場がないためか、遠方から自動車で来る客も多いとのこと。

ゲーム機フロアの営業時間は一階は午前十時から、二—三階は午前十一時から午後十一時までで、飲食店はそれより早く閉店し、カラオケは深夜まで営業している。

３階のメダルゲーム機フロア（上）とカラオケの待ち時間にも利用されている占い機などを設置した風営対象外のフロアのようす

右の写真はカラオケルームの内部で、上は八十インチプロジェクター方式画面を設置した洋室、下は掘りごたつ式和室

Game Machine's Best Hit Games 25

94年上半期ベストヒットゲームズ25

餓狼伝説ＳＰに「ぷよぷよ」迫る

テーブル型（ミディ型を含む、いわゆる基板タイプの（ＴＶゲーム機の九四年上半期のトップはＳＮＫ「餓狼伝説スペシャル」となった。

「餓狼伝説スペシャル」（九三年九月発売）は、ネオジオ「餓狼伝説」（九一年十一月）、「餓狼伝説２」（九二年十二月）と続くシリーズの最新作。発売以来安定した人気を得ており、九三年下半期には実質二・五ヵ月分の集計で十七位に入っていた。ネオジオシリーズでは、六位にＳＮＫ「サムライスピリッツ」（九三年七月）があり、九三年下半期の三位から下がったものの健闘している。また「龍虎の拳２」（九四年一月）は、実質三・五ヵ月分の集計しかないが十七位。

二位はコンパイル／セガ社「ぷよぷよ」（九二年十一月）。落下物組み合わせタイプのパズルゲームで、広く支持され、安定した人気を保っている。九三年上半期は四位、同下半期は二位だった。同タイプのパズルゲームでは元祖のセガ社「テトリス」（八八年十二月）が八位、同「コラムス」（九十年三月）が十六位に入っており、両者とも根強い。

三位はカプコン「スーパー・ストリートファイターⅡ」（九三年九月）。「ストⅡ」シリーズ四作目。九三年下半期には実質二ヵ月分の集計で二十五位だった。なおシリーズ最新作の「スーパーストリートファイターⅡ・エックス」（九四年三月）は、実質二・五ヵ月分の集計で十九位。

四位はセタ／サミー「スーパーリアル麻雀ＰⅣ」（九三年四月）。今回より麻雀ゲームはテーブル型ＴＶゲームの部門に含めることとなった。「スーパーリアル麻雀ＰⅣ」はＳＳＶシステムの第一作で、安定した人気を保っている。九三年下半期麻雀部門では一位だった。他の麻雀ゲームではセガ社「所さんのまーまーじゃん」（九三年二月）が二十四位（九三年下半期麻雀部門二位）。

五位はセイブ／日本システム「雷電Ⅱ」（九三年十二月）。シューティングゲームでは二十一位に東亜プラン／タイトー「バツグン」（九三年十二月）がある。

七位はサン電子／タイトー「上海Ⅲ」（九三年十一月）。十一位のホットビー／タイトー「スーパー上海」（九二年七月）とともに、ヒット作であったサン電子「上海Ⅱ」（八九年三月）の人気を受け継いでいる。

九位はセガ社「バーチャファイター」（シティ）（九三年十二月）。ポリゴンＣＧ画像の格闘技ゲーム。基板（シティ）と当初の大画面版（メガロ）があるため、別々に集計した。

十位はコナミ「プレミアーサッカー」（九三年三月）。九三年下半期は八位だった。サッカーゲームでは二十二位のタイトー「ハットトリックヒーロー'93」（九三年三月）、二十三位のヒューマン／トーワジャパン「グランドストライカー」（九三年十月）がある。

十二位はバスケットボールゲームのコナミ「スラムダンク」（九三年十一月）。

十三位のセガ社「タントアール」（九三年六月）は九三年下半期では五位だった。

クイズゲームでは、十四位の「熱闘！激闘！クイズ島」（九三年九月）、十五位の「クイズ・クレヨンしんちゃん」（九三年八月）、二十五位の「クイズココロジー２」（九三年十一月）という順になった。

以下発売時期は、十八位「グレートスラッガーズ」九三年十一月、二十位「豪血寺一族」九三年十一月。

息の長さでは「テトリス」が五年六ヵ月、「コラムス」が四年三ヵ月と根強い。

テーブル型ＴＶゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	餓狼伝説スペシャル（ＳＮＫネオジオ）	1899
2	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社）	1828
3	スーパー・ストリートファイターⅡ（カプコン）	1633
4	スーパーリアル麻雀　PⅣ（セタ／サミー）	1484
5	雷電　Ⅱ（セイブ／日本システム）	1451
6	サムライスピリッツ（ＳＮＫネオジオ）	1407
7	上海　Ⅲ（サン電子／タイトー）	1352
8	テトリス（セガ社）	1347
9	バーチャファイター（アストロシティ２）（セガ社）	1238
10	プレミアーサッカー（コナミ）	1226
11	スーパー上海（ホットビー／タイトー）	1154
12	スラムダンク（コナミ）	1132
13	タントアール（セガ社）	1118
14	熱闘！激闘！クイズ島（ナムコ）	1082
15	クイズ・クレヨンしんちゃん（タイトー）	1081
16	コラムス（セガ社）	1064
17	龍虎の拳　2（ＳＮＫネオジオ）	1054
18	グレートスラッガーズ（ナムコ）	992
19	スーパーストⅡ・エックス（カプコン）	989
20	豪血寺一族（アトラス）	920
21	バツグン（東亜プラン／タイトー）	895
22	ハットトリックヒーロー'93（タイトー）	870
23	グランドストライカー（ヒューマン／トーワジャパン）	866
24	所さんのまーまーじゃん（セガ社）	812
25	クイズココロジー　2（テクモ）	792

アップライト／コックピット型では「リッジレーサー」首位

アップライト／コックピット型ＴＶゲーム機の一位は、ナムコ「リッジレーサー（ＤＸ）」（九三年十月）となった。リアルなＣＧ画像と実車感覚の操作系で、広く支持された。

二位はコナミ「リーサルエンフォーサーズ」（九二年十二月）。今なお人気を保っているガンゲーム機。九三年は上半期、下半期とも一位だった。

三位はセガ社「アウトランナーズ」（九三年五月）。九三年下半期の二位から下がったものの、安定した人気がある。

四位はセガ社「バーチャファイター」（メガロ）（九三年十二月）。ＣＧポリゴン画像による格闘技ゲーム。基板と大型画面版を別々に集計した。

五位はセガ社「バーチャレーシング（ツイン）」（九三年十二月）。九三年下半期は三位だった。九三年下半期八位だった同ＤＸは欄外に。

六位はナムコ「エアコンバット（ＤＸ）」（九三年六月）。九三年下半期七位から上がってきた。

以下発売時期は、七位「サイバースレッド」九三年九月、八位「エイリアン３ザ・ガン」九三年九月、九位「タイトルファイト」九三年三月など。

なお十二位セガ社「デイトナＵＳＡ」（九四年三月）の集計は、まだ二・五ヵ月分しかない。

今期の集計では、二年以上人気を保ったゲームがなかった。

アップライト／コックピット型ＴＶゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	リッジレーサー（ＤＸ）（ナムコ）	2025
2	リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	1571
3	アウトランナーズ（セガ社）	1506
4	バーチャファイター（スーパーメガロ）（セガ社）	1425
5	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社）	1163
6	エアコンバット（ＤＸ）（ナムコ）	1003
7	サイバースレッド（ナムコ）	875
8	エイリアン３ザ・ガン（セガ社）	839
9	タイトルファイト（セガ社）	793
10	早押しクイズ王座決定戦（ジャレコ）	752
11	Ｆ１スーパーラップ（セガ社）	716
12	デイトナＵＳＡ（セガ社）	660
13	それいけ！ココロジー　2（セガ社）	659
14	ファイナルラップ　Ｒ（ＳＤ）（ナムコ）	631
15	スズカエイトアワーズ　2（ＤＸ）（ナムコ）	604

その他ではキャプテンフラッグ

昨年十月からのチャート分類再編に伴い、新たに「その他アーケードゲーム機」のランキングを開始した。

一位はジャレコ「キャプテンフラッグ」（九三年五月）。旗上げ下げゲームで、広く支持された。「ＴＶゲーム機」から「その他」に移した。

二位はパンチングマシンのタイトー「キャプテンゾディアック」（九三年五月）。

三位はナムコ「ワニワニパニック」（八九年二月）。モグラ叩きタイプで五年五ヵ月と息が長い。

以下発売時期は、四位「ボタン早押し選手権」九二年十二月、五位「エキサイト・スピードホッケー」九三年四月。

フリッパーではリーサルウェポン３

フリッパー分野では全体的な評価がやや落ちた。一位の「リーサルウェポン３」（九二年九月）は九三年下半期二位だった。二位「スターウォーズ」は九三年一月発売。三位「ロッキー＆ブルウィンクル」は九三年五月発売などとなっている。

フリッパー

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	リーサルウェポン　3（データイースト）	369
2	スターウォーズ（データイースト）	298
3	ロッキー＆ブルウィンクル（データイースト）	281
4	ストリートファイター　Ⅱ（プリミア）	278
5	ジュラシックパーク（データイースト）	276

その他アーケードゲーム機

順位	機械名（メーカー名）	評価
1	キャプテンフラッグ（ジャレコ）	988
2	キャプテンゾディアック（タイトー）	753
3	ワニワニパニック（ナムコ）	504
4	ボタン早押し選手権（ナムコ）	493
5	エキサイト・スピードホッケー（セガ社）	392

全国の主なロケーション（現在28ヵ所）から寄せられたデータをもとに本紙では毎号「ベストヒットゲームズ25」を作成、掲載しているが、毎号単位でなくこの半年間（一月一・十五日号から六月十五日号までの掲載分）について、改めて集計、分析したのが「九四年度上半期ベストヒットゲームズ25」である。

もともとのデータは通常どおりの十段階評価であり、調査方法に変化はないが、期間の途中で出てきたり消えていったりするものは、当然数字が小さくなる。反面、根強い人気を保つものは、ふだんのチャート以内に現れていなくとも、このチャートには現れてくることになる。根強い人気こそ最大の魅力ではあるが、このチャートはあくまでもひとつの目安にすぎず、どういうゲーム機が本当にオペレーターのためになるか、を考えるための参考であることを、念のために申し添えておく《編集部》

ヨーロッパAM通信

不況で台数減少 スペインFER

射幸遊技とAMゲームが混在

SPANISH AMUSEMENT TRADE SHOW INTERNACIONAL

Feria Española del Recreativo

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】 スペインの遊技機展、FER94(四月二十七－二十九日、マドリード)は、昨年中止となったSADA93(十月下旬、バルセロナ)に代わるもので、大幅な変更はかえって幸いした。

マドリードのフェリア、デルーカンポにあるパベロン・デ・クリスタル(約五千八百平方㍍)で催されたFER94は、日本のAOUや米国ACMEの後だったことから、いつもより新製品の出品が充実した。出展社は百十二社、うち外国からは十二社だった。

予定されていて出展しなかったのは三社ある。うちレクアティボス・フランコ社は、主催者側の協会と対立していて出展しなかった。インデール社、オペールコイン社は経営困難によるものだ。

なおこのショーには、業者団体の四つの全国組織と、三つの地方組織が参加した。

来場した業者の数は初日二千八百人、二日目四千六百人、三日目三千八百人の計一万千二百人だった。

TVゲーム機とフリッパーは、国産品を含め多数出品された。このショーの開催期日が変更された結果、出品内容は幅広くなり、来場者にとって便利な展示会となった。しかも日米いずれのショーにも出品されなかった真新しいゲーム、例えばデータイースト社のフリッパー「ロイヤル・ランブル」など、も披露された。

ちなみにスペインのホテル業界誌「ER」調べによると、十七州あるうち十四州で「インディージョーンズ」が、三州で「スタートレック」が最も人気のあるフリッパーとなっている。ショーではスペインのCIE社フリッパー「スレイク・ピンボール」も紹介された。

FERではギャンブル機も多数出品された。「ER」調べでは十二州でウニデサ社「ミニマネー」が、三州で同社「ネバダ」が、二州でセガ/ソニック社「ハイローラー」が最も使われたギャンブル機となっている。

サッカーテーブル、エアホッケー、プールテーブルと付属品なども多くの出展社から展示された。電子ダーツ機はスペインではなお人気が強いことを示した。レーザー光射銃は三種類紹介された。またビンゴマシンも多数出品された。マネープッシャーも多かった。

クレーンゲーム機、ぬいぐるみ景品、トロフィーもあるし、コインカウンター、コインメカニズム、そしてキディライドも展示された。大きなカプセルで払い出す自販機だけでなく、大きなガム自販機、その他さまざまな自販機も出品された。

セガ／ソニック

FER94は、国際的な製品をスペインのオペレーターに紹介するだけでなく、スペイン製品を外国からの来場者に紹介するという、本当の意味での国際ショーとなった。しかし、スペインのAM機、ギャンブル機の両業界ともに、ここ三年にわたる景気後退と高い税負担のため、実際に設置運営される台数は急速に減少してきた。従って、これを機会に業界再編が進み、これらの諸問題の解決を図ることが望まれており、FER94がその可能性を示すことになった。

スペインの業者協会、FACOMAREの会長エデュアルド・モラレス氏は、大手メーカーであるセガ/ソニック社の代表者であるが、同氏はFERの発展に貢献してきており、またスペイン市場のリーダーとなってきている。そのモラレス氏が今、新たな熱意で、業界の未来を語り始めている。

出展社のうちセガ/ソニック社は、セガ社「デイトナUSA」、「バーチャファイター」、プッシャー「ウェスタンドリーム」、コナミ「レーシングフォース」、ウィリアムズ社フリッパー「デモリションマン」、ミッドウェー社TVゲーム機「リボリューションX」、「NBAJAM」、カプコン「スーパー・ストリートファイターIIターボ(エックス)」、タイトー「スーパーカップ・ファイナルズ」、ナムコ「リッジレーサー」、「エアコンバット」、「ゴジラウォーズ」、ALG/アタリゲームズ社「ドラッグウォーズ」など出品した。ギャンブル機では、自社製「エキストラライン」、「スーパーダイス」、「キャッシュマシン」、英国ハリー・レビー社製「ビッグバーサ」から「サーカスサーカス」まで出品した。

シルサ・ウニデサ社は同様に、セガ社「デイトナUSA」、「ジュラシックパーク」、「バーチャファイター」、ミッドウェー社「リボリューションX」、「モータルコンバット2」、ウィリアムズ「デモリションマン」、ナムコ「スズカエイトアワーズ2」、「リッジレーサー」、「エアコンバット」、カプコン「スーパー・ストリートファイターIIターボ」、「ダンジョンズ&ドラゴンズ」、コナミ「ラン&ガン」(スラムダンク)など出品。ギャンブル機では、「ダコタ」、「マネー」、「ミニマネー」など出品、小間の中央にレーシングカーを展示した。

フランスのジューテル社の関連会社、フィナテル社(本社ルクセンブルグ)は、インタービデオ社のワイドビジョン・モニターを含むTVゲームキャビネット、そして低価格のCDジュークボックスを紹介した。

イタリアのナポリにあるインタービデオ社は、30インチフラットモニターを始め、14インチから33インチまでのモニターとワイドビジョン用モニターを紹介した。

カプコン初出展

オラコア社は、ドイツのステラ/ノバ社の製品をずらりと展示した。フラッシュと現像装置を持たない撮影ボックスは大きな関心を集めた。また20インチモニターを持つ光線銃「スーパーマークスマン」の新タイプや、CD自動販売機など出品した。フリッパーではデータイースト社「ロイヤルダンブル」、ウィリアムズ社「デモリションマン」、プレミア社「レスキュー911」など披露した。

CICプレイ社は、ガンゲーム機「チロリンピコ」を紹介。これは一ゲーム十ボールを撃ち出すもので、標的は次第に動きが早くなるという。

レクレアティボス・リーダー社は、スペインのニックス社製TVゲーム「ジェニックスファミリー」、ペイヤー社製フリッパー「サー・ランスロット」、プロマット社製TVゲーム「ウィッグルウォッグル」を披露した。

ガエルコ社は、TVゲームPC基板メーカーで、「ワールドラリー」など紹介した。コカマチック社は、金子製作所「BCキッド」などを、同社製キャビネットで紹介した。

カプコン・ヨーロッパ社は、FERに初めて出展し、「スーパー・ストリートファイターIIターボ」、「ダンジョンズ&ドラゴンズ」など出品した。

ピクマチック社はLDガンゲーム機「マーベラバイス」を紹介。ビフィコ社は、ベルギー製のビンゴ・ピンボール機や、プールテーブルなど出品した。スペインでは、ギャンブル機は規制されているが使用できる。

(Martin Dempsey)

右側上の写真はコカマチック社の小間で、カネコ・ヨーロッパ社のジョン・ブレナン氏。下はカプコン・ヨーロッパ社の小間で、米田洋介氏とウーエ・メナコーニグ氏

左側上の写真はフィナテル社のキャビネットと、輸出担当のソフィー・テルさん。下はビフィコ社の小間でビンゴ機と、シーベン社デニス氏

右の写真はセガ/ソニック社の小間のようす。日本のセガ社、ナムコ、タイトーなどの製品が並んでいる

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本社	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)3311(大代表)	
本社販売	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)5588	FAX.06(338)9506
東京支店	〒160	東京都新宿区新宿5-15-5(新宿三光町ビル8F)	TEL.03(3351)8222	FAX.03(3351)8120
仙台支店	〒983	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193
名古屋支店	〒465	愛知県名古屋市名東区陸前町3001	TEL.052(702)8522	FAX.052(702)8545
福岡支店	〒812	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740

18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。※表示価格は消費税を含みません。

製造総販売元
株式会社エス・エヌ・ケイ

伝統ある米国バリー社

バリーエンターに改称

ギャンブル機部門だけに業務を集中

米国バリー社（バリー・マニュファクチュアリング社、本社シカゴ、アーサー・ゴールドバーグ会長兼CEO）は五月十七日、社名を「バリー・エンタテイメント社」に変更するとともに、スポーツ部門を今年中に分離すると発表した。これで同社はギャンブル部門にのみ集中することになった。

バリー社は、レイ・モロニー氏が三一年にライオン・マニュファクチュアリング社の一部門として設立したもので、ピンボール機（当初はAM機として、後にギャンブル用ピンゴも）製造からスタート。戦後は、世界有数のスロットマシンメーカーとして、ギャンブル機市場に君臨したこともある。こうした勢いに乗って、カジノホテルの経営を初め、アーケードゲーム機とTVゲーム機製造（ミッドウェー社買収）や、テーマパーク部門への進出など事業の幅を広げた時期もあった。

しかし同社は、八七年にテーマパーク部門（シックスフラッグス社）を売却（後にタイムワーナー社が取得）、八八年にミッドウェー社をWMSインダストリーズ社に売却、八九年にゲーム場チェーンのアラジンズ・キャッスル社を売却（後にナムコが取得）。バリー社はAM部門をすべて失なった。

九〇年十月、同社は重大な経営危機を迎え、その後は経営再建への努力が続けられることになった。九一年、宝くじ会社のサイエンティフィックゲームズ社を売却、九二年にはカジノホテル、バリーリノを売却と、切り売りを進める一方、ドイツのバリー・ウルフ社とバリー社ギャンブル機部門を、九一年に「バリーゲーミング社」として統合するに至った。

同社でギャンブル機部門以外で現在残っているのは、カジノホテル、スポーツの両部門だけ。カジノホテルは、アトランチックシチーで二ヵ所、ラスベガスとミシシッピー州チューニアにそれぞれ一ヵ所の合計四ヵ所だけ。スポーツ部門（と言ってもフィットネス産業であるが）では、シカゴヘルスクラブなどの名前で全米二十七州に三百五十ものフィットネスセンターを経営、計四百二十万人の会員を擁しているほど。

このスポーツ部門はバリー社の売上高のうち五三%を占めるほど大きいが、同社ではギャンブル機部門に集中するため、スポーツ部門を「バリーズ・ヘルス&テニス社」として今年中に分離することを決めた。

新社名のうち「エンタテイメント」について、同社はとくに説明していない。しかし、この場合明らかにギャンブル機ビジネスやカジノホテル経営を象徴する言葉として使っているもの、と理解することができる。

AMOAエキスポ94

申し込み8割に

7月売り切れの見通し

米国のAMOAエキスポ94（九月二十二―二十四日、テキサス州サンアントニオ）の出展申し込みは、五月三十日現在すでに八割に達していることが明らかになった。AMOAによると、予定している千小間のうち八百小間近くを、百八十三社がすでに買っており、七月上旬には売り切れると見られている。

出展申し込み方法は、小間の位置などを決めながら、買うというやり方で、日本のAMショーなど申し込みをプールしておいてから位置を決めるという方法とまるで異なる。つまり、日本のAMショーでは「小間が売り切れる」ことはないが、米欧の展示会ではよくあることで、これも考え方の違いによる。米欧の場合、小間が売り切れると「空き小間待ち」の状態になり、それが多いと設定小間を増やすこともある。日本のAMショーなどでは、「調整」という方法で解決を図る。

第4回IFPA

フリッパー大会

千人以上が参加、盛り上がる

米国AMOA/IFPA（インターナショナル・フリッパー・ピンボール・アソシエーション）による第四回「フリッパー世界選手権大会」が四月二十二日から三日間、シカゴのオヘア空港近くにあるクラリオンホテルで開かれ、米国二十八州と六カ国から千人以上が参加した。

IFPAはピンボール（現在ではフリッパー・ピンボール）が誕生して六十周年を迎えたのを機会に、AMOAを母体に九〇年七月に発足。九一年春以来、毎年シカゴ郊外で世界大会を開いてきている。これにフリッパーメーカーも全面協力、今回もミッドウェー社/ウィリアムズ社、データイーストUSA社、プリミア社が新品のフリッパー百台を競技用に提供した。

競技はチーム戦や個人戦など九種目あり、計二万五千ドルの賞金が入賞者に贈られたが、大会の収益金はチャリティ団体に寄付された。

催しは地元紙「シカゴトリビューン」やラジオ局によって報じられ、社会に有益なフリッパー競技を広く知らせる、という目的も達成した。

ミッドウェー社から

ヒット作テーマ

今度はリデムプションで

米国のミッドウェー・マニュファクチュアリング社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長）から、リデムプション機構付きゲーム機「アダムスファミリー・2」が出荷される。同社はウィリアムズ社と同じくWMS社の子会社。

「アダムスファミリー」はコミカルホラーのテレビ番組が始まりで、映画そしてビデオでもヒットし、「2」もヒットした。この間フリッパー「アダムスファミリー」をヒットさせた同社が、リデムプションに挑戦したもの。

プレイ内容は、上部に入れた硬貨を、ボタン操作で入賞穴に入れるという簡単なもの。大当たりの〝ジャックポット〟などもあり、ギャンブルの性格がやや強い。

"Addams Family Values"

英国で政府公認の

宝くじ本格導入

BACTAの反対ならず

英国の遊技機業界が反対してきた国営宝くじ（ナショナル・ラッタリー）が、今年十一月から発売されることになった。英国で政府公認の宝くじは約百七十年ぶりの実現となる。

政府はこの宝くじを民間企業に委託する方向で数ヵ月間も検討してきた結果、五月二十五日、キャメロット企業グループに委託することを決めた。キャメロットは、飲料メーカーのキャドベリー・シュウェップスや、ラカル・エレクトロニクスなどを擁している。計画では今後七年間、宝くじで三百二十億ポンドを売上げ、九十億ポンドを慈善活動に支出する。

英国の遊技業界は、ストップボタン付きスロットマシンを中心としたAWP機などの射幸遊技機が過半数を占めており、ちょうど日本のパチンコ業界とAM業界を一緒にしたような仕組みになっている。その業者団体、BACTAは国営宝くじの導入に反対してきたが、その声はほとんど聞きいれられなかったことになる。

英国「コインスロット」の

スヌック氏退社

インターゲーム社を設立

英国ワールドフェア社は、週刊「コインスロット」、月刊「ユーロスロット」の発行で知られるが、五月九日、共同社長のデビッド・スヌック氏が退任したと発表した。

スヌック氏は六七年に同社入社、「コインスロット」の編集長を長年にわたり勤めるとともに、「ユーロスロット」の編集にも携わってきた。九一年から同社の共同社長。

スヌック氏の退社理由は明らかではないが、同社のオーナー側と利害が衝突、独立することになったと受けとられている。実際、同氏に引き続き退社したクリスティーヌ・バターワース「ユーロスロット」編集長とセールス担当のニール・バーリントン氏の二人と新会社「インターゲーム社」を発足させた。

インターゲーム社は八月末にも、AM機とギャンブル機に関する業界誌月刊「インターゲーム」を創刊する予定だ。

International Trade Show

Show	Date
Summer CES'94(Chicago, U.S.A.)	Jun. 23-25
ExIME'94(Mexico City, Mexico)	Jul. 20-21
Salex'94(San Paulo, Brazil)	Aug. 4-6
JAMMA Show(Chiba, Japan)	Sep. 21-23
AMOA Expo'94(San Antonio, U.S.A.)	Sep. 22-24
Gaming Expo'94(Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 26-28
LIW'94(Birmingham, U.K.)	Sep. 27-29
Fun Expo(Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 2-4
Amusexpo'94(Paris, France)	Oct. 6-8
Enada'94(Rome, Italy)	Oct. 13-16
TAM(Taichung, Taiwan)	Oct. 14-18
Park Show'94(Remini, Italy)	Oct. 26-28
AL Preview(London, U.K.)	Oct. 27-28
VAN Expo(Amsterdam, Holland)	Nov. 2-4
IAAPA'94(Miami, U.S.A.)	Nov. 2-5
Queensland AMOA(Brisbane, Australia)	Nov. 2-5
Forainexpo'94(Paris, France)	Dec. 6-9
EELEX'94(Moscow, Russia)	Dec. 9-10
1995	
Winter CES'95(Las Vegas, U.S.A)	Jan. 6-9

話題のマシン

2人用TVガンゲーム機の新ソフト

「ザ・ウエスタン」

コナミ「リーサルエンフォーサーズII」

コナミ㈱（本社東京、西村靖雄社長）から二人用TVガンゲーム機「リーサルエンフォーサーズII・ザ・ウエスタン」が六月二十二日発売となる。

これは備え付けの光線銃を使ってTV画面に現れる悪人を狙撃していく二人用のTVガンゲーム機「リーサルエンフォーサーズ」の新ソフトで、機構面も少し改良が加えられた。

舞台設定は西部開拓時代のアメリカで、プレイヤーは保安官となって銀行強盗や列車強盗、酒場の無法者などを退治していく。

前作と異なる点は、照準センサーの反応が向上し、よりすばやい操作に対応できること、光線銃が西部開拓時代に使われていた銃のデザインに変わったことなど。またパワーアップアイテムも前作のマシンガンやバズーカ砲から、時代背景に合わせて、二ちょう拳銃や大砲などに変わった。

大砲で、隠れている敵を壁ごと吹き飛ばしたり、走っている駅馬車を馬に乗って追いかけつつ、犯人を狙撃するといった演出がある。

全部で五ステージ構成。ボーナスステージでは、放物線を描くように飛んでいるビール瓶を狙い撃つシーンもある。

同社キャビネット「サウロイド」（本紙第452号掲載）でOP価格百三十万円。なお改造用キットの販売は未定。

リーサルエンフォーサーズII ザ・ウエスタン

TVクイズゲーム

正解し人気者に

サン電子「めざせ!!アイドル」

サン電子㈱（本社愛知県江南市、前田昌美社長）からTVクイズ「クイズめざせ!!アイドル」が六月下旬発売となる。

これは年齢層の異なる四人のキャラクターの中から一人（二人協力プレイの場合は一人づつ）を選び、四択制のクイズに答えてストーリーを進めていくというもの。

クイズに正解すれば、キャラクターに集まるファンの数が増え、不正解だと減るという設定。ファンの数が一定以上になるとコンサートなどのイベントがあり、各キャラクターで異なる特典（タイマー延長、三択、ファンの数が二倍になるなど）が得られる。

ストーリーが進むと出てくるイベントもあり、そこで選択した解答によってもストーリーが変化していく。一定数のクイズをクリアするとエンディング。エンディングは成績によってトップアイドルや演歌歌手などで終わる。

二人対戦プレイは二種類あり、ノーマル対戦は早押し形式で五問先取したプレイヤーの勝ち。連打対戦は出題後、連打対戦用ボタンを先に二十回叩いたプレイヤーに解答権が与えられる形式で、五問先取したプレイヤーの勝ち。基板価格未定。

クイズ・めざせ!!アイドル

350ミリゲージのレール式

ゆったり車両で

朝日エンジニア「つばさ」

朝日エンジニアリング㈱（営業本部大阪府泉南郡、佐原十原社長）からレール走行式乗物機「つばさ」が昨年の十月以降発売となっている。

これは同社「三百五十ミリゲージ・ミニレールウエイ」シリーズの一機種で二人乗り。レールの最小回転半径が二百五十ミリゲージの豆汽車と同じであるため、大人でも楽に座れるサイズの列車を、豆汽車と同じ設置スペースで運営できる。

加速、横揺れ機構と走行音により臨場感がある。六曲のメロディー選択ボタン、クラクション付き。

先頭車と客車の二両連結で定価二百二十万円。

つばさ

ナムコからプロジェクター方式で

「リッジレーサー2」の50インチ型で1人用

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）からTVドライブゲーム機「リッジレーサー2・50インチプロジェクタータイプ」が七月上旬発売となる。

これは「リッジレーサー2」（本紙前号掲載）の一人用キャビネット版で大型50インチのプロジェクターを使用。

同2P版と異なる点として、ゲームミュージックをアレンジし、六つの新曲が追加された。

キャビネットの寸法は幅一一八センチ、奥行二六二センチ、高さ一九四センチで、前作DX版と比べても、奥行がかなり大きい。

百台限定生産。価格は2P版と同じで、二百五十万円。

リッジレーサー2・50インチプロジェクタータイプ

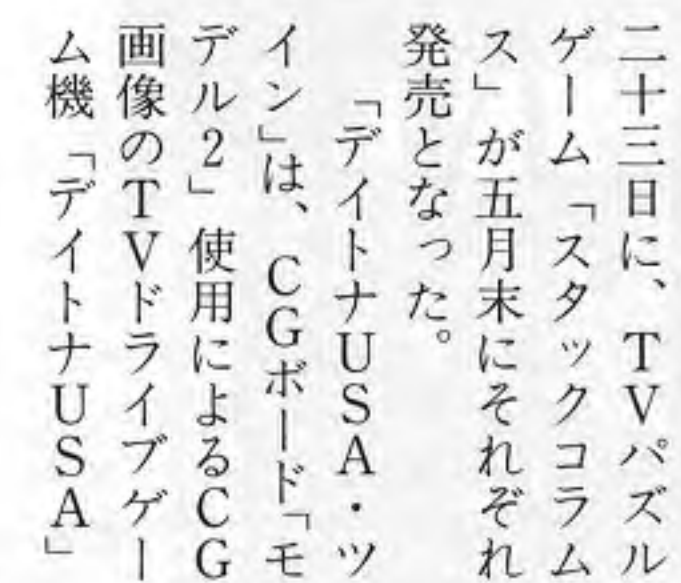
話題のマシン

「デイトナUSA」のツインタイプ

2人用通信型で

セガ社から「スタックコラムス」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）からTVドライブゲーム機「デイトナUSA・ツイン」が五月二十三日に、TVパズルゲーム「スタックコラムス」が五月末にそれぞれ発売となった。

「デイトナUSA・ツイン」は、CGボード「モデル2」使用によるCG画像のTVドライブゲーム機「デイトナUSA」の二人用キャビネット版。ゲーム内容は同じ。

通信機能により、最大八人（キャビネット四台接続）まで同時プレイが可能。敵車の登場しないプレイヤーオンリーモード（DX版のタイムトライアルモード）は周回数を設定できる。

29インチモニター二個使用。幅一六三・二センチ、奥行一六一・七センチ、高さ一八一・四センチで、DX版より幅が広く、奥行は小さくなった。定価はDX版と同じ二百四十七万五千円。

「スタックコラムス」は、上から落ちてくる宝石を並べて消していく同社「コラムス」シリーズの最新作。

四方向レバー（下、横方向のみ使用）と二つのボタン（宝石の並べ替え、攻撃）で操作。前作と異なる点として、一定数の宝石を消すごとに「スタックチップ」というアイテムを得られるようになった。チップ一枚につき、相手フィールドの宝石を一段押し上げ、相手のスタックチップを減らすことができる。これにより、攻撃をしかけるタイミングをプレイヤーが決められるようになった。また、手に入ったチップをそのまま自動的に使用する「自動送りモード」も選択できる。

二人対戦プレイ、途中参加も可能。基板販売のみで定価十七万円。

デイトナUSA（ツイン）

スタックコラムス

TVシューティングゲーム

人気アニメから

バンプレスト「マジンガーZ」

㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）からTVシューティングゲーム「マジンガーZ」が七月初旬に発売となる。

これは縦画面縦スクロールのシューティングゲームで、同名TVアニメをもとにしたもの。八方向レバーと三つのボタン（ショット、パンチ、スーパーウェポン）で操作。二人同時プレイ、途中参加も可能となっている。

プレイヤーキャラクターは「マジンガーZ」、「グレートマジンガー」、「グレンダイザー」の三種類で、それぞれ移動スピードやショットの破壊力、画面上のすべての敵に効果のあるスーパーウエポンなどの効力や演出が異なる。またショットボタンをしばらく押してから離すと破壊力の高い攻撃もできる。自機の登場シーン、スーパーウェポン使用時などに、原作TVアニメの声優の声が大きく流れる。基板販売のみでOP価格十六万八千円。

マジンガーZ

転がるカプセル景品を

飛行機でつかむ

真砂「スカイキャッチャー」

真砂工業㈱（本社千葉県東葛飾郡、真砂幸男社長）からアーケードゲーム機「スカイキャッチャー」が六月二十七日発売となる。

これはハンドルを操作して飛行機の模型を左右に動かし、傾斜のある盤面を転がってくる景品カプセルを飛行機の中央にあるくぼみでキャッチするというもの。

カプセルをキャッチした後は、別のカプセルが飛行機に当たると、キャッチしていたカプセルを落とすので、他のカプセルをよけなければならない。一定タイム後、キャッチしたカプセルを払い出す。幅七五センチ、奥行一五〇センチ、高さ一四〇センチ。定価六十三万円。

スカイキャッチャー

ボール投げアーケード機

景品機構を加え

トーゴの「ラインボール2」

㈱トーゴ（本社東京、山田数夫社長）からボール投げのアーケードゲーム機「ラインボール2」が三月下旬発売となった。

これは前作「ラインボール」に景品払い出し機構が付いたバージョンアップ版。キャビネット奥のオレンジ色の台上にある九つのくぼみを狙ってボールを投げ入れていき、三個のボールで縦、横、斜めのいずれかの列を作ると、キャビネット下のドアが開いて景品を払い出す。

キャビネットのサイズは同社従来機と同じで、幅八〇センチ、奥行二五〇センチ、高さ二二四センチ。定価百四十六万八千円。

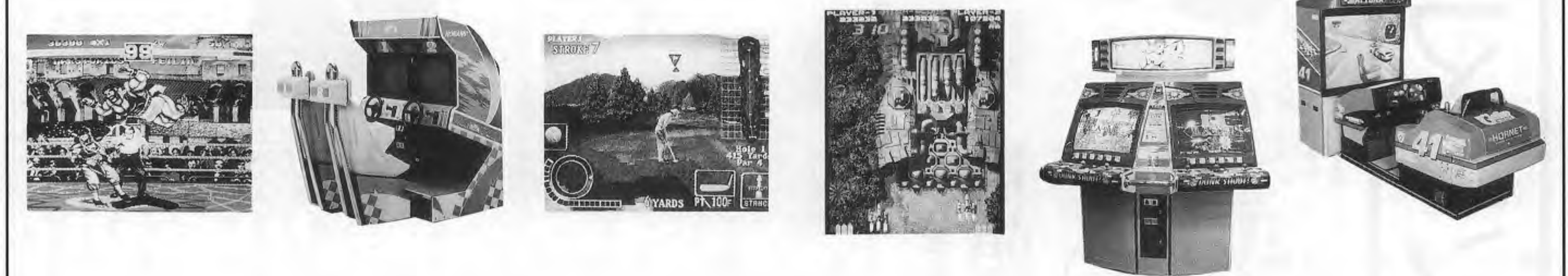
ラインボール2

総目録

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷ＴＶゲーム機、❸アーケードゲーム機(プライズマシンを含む)、❹乗物機、❺その他に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部前回からの繰り越し）

ポパイ・セーブ・ザ・アース
米国ミッドウエー社製フリッパー。アニメキャラクター「ポパイ」がモチーフ。上部が２階建てでミニフィールドがある。定価72万円。【タイトー】No.472

ザ・フーズ・トミー
同社〝ピンボールシリーズ〟第22弾。プレイフィールド手前を覆い隠し、フリッパーを見えなくするブラインドがある。定価68万円。【データイースト】No.471

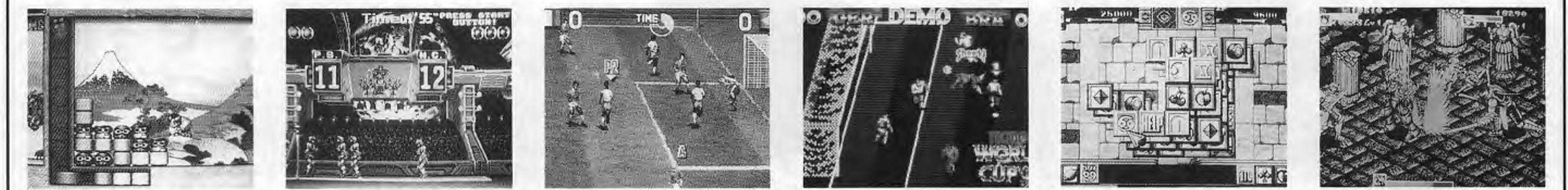
スタートレック・ザ・ネクストジェネレーション
米国ウィリアムズ社製フリッパー。同名ＴＶ映画がモチーフ。ピストル型のプランジャー採用。定価72万円。【タイトー】No.469

ファイターズヒストリー・ダイナマイト
同社による〝ネオジオMVS〟用ソフト第３弾。ＴＶ対戦格闘ゲーム。キャラクターは全部で13人。カセット定価５万８千円。【データイースト】No.469

レーシングフォース
同社同名機の２人用コックピット型キャビネット。ＴＶＦ１レースゲームで内容は同社「サウロイド」タイプと同じ。ＯＰ価格128万円。【コナミ】No.469

ゴルフィンググレイツ 2
実写映像を取り込んだグラフィックでコース描写がリアルなＴＶゴルフゲーム。専用操作ユニットとのセット基板でＯＰ価格23万８千円。【コナミ】No.469

ネビュラスレイ
縦スクロール画面のＴＶシューティングゲーム。実写取り込み画像による背景で、爆発なども派手。基板販売のみでＯＰ価格16万８千円。【ナムコ】No.469

ハードダンク
アップライト型のＴＶストリートバスケットボールゲーム機。ＴＶモニター２個使用。最大６人まで同時プレイできる。定価109万円。【セガ社】No.469

デイトナUSA（DX）
ＣＧ基板「モデル２」採用によるリアルな画像のＴＶドライブゲーム機。ＶＲボタンで視点を四段階に切替え可能。定価247万５千円。【セガ社】No.469

だるま道場
積んであるブロックをだるま落としのように弾き飛ばして崩していくＴＶパズルゲーム。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【メトロ／エイプル】No.470

スーパーバレー 94
同社初の〝ネオジオＭＶＳ〟用ソフトでＴＶバレーボールゲーム。近未来が舞台のモードも。カセット定価５万８千円。【ビデオシステム／タイトー】No.470

得点王 II
〝ネオジオＭＶＳ〟のＴＶサッカーゲーム「得点王」のバージョンアップ版。チームの能力値を変更可能。カセット定価５万８千円。【ＳＮＫ】No.470

ワールドカップ'94
ＴＶサッカーゲーム。試合内容に応じて画面がズームアップ、ダウンする。２人対戦プレイも可能。基板販売のみでＯＰ価格17万８千円。【テクモ】No.469

牌砦II・仇討外伝
ＴＶパズルゲーム「牌砦II」をバージョンアップ。手持ちの牌が２個に減り難しくなった。基板販売のみでＯＰ価格14万８千円。【メトロ／エイプル】No.469

ライトブリンガー
ロールプレイングゲームの要素を持ったＴＶアクションゲーム。４人まで同時プレイ可能。画面は斜め上からの視点。基板定価21万円。【タイトー】No.469

ワールドヒーローズ２・ＪＥＴ
同社「ワールドヒーローズ２」をグレードアップ。キャラクターが16人に増え、新必殺技を追加。カセット定価５万８千円。【ＡＤＫ／ＳＮＫ】No.472

早指し将棋・五月陣戦
ＴＶ対局将棋。思考専用のＣＰＵを搭載しており、コンピュータの思考時間が速い。１万手の定跡内蔵。基板ＯＰ価格15万８千円。【セタ／ビスコ】No.472

ツインイーグル II
縦スクロール画面のＴＶシューティングゲーム。前作をグレードアップ。敵が連鎖爆発していく演出が特徴。基板ＯＰ価格17万８千円。【セタ／ビスコ】No.472

ドラゴンボールＺ・ＶＲＶＳ
同名アニメをもとにした〝システム32〟対応格闘ゲーム。３Ｄ形式の２分割画面。基板定価22万２千５百円、ＲＯＭキット12万２千５百円。【セガ社】No.471

ポトポト
上から下へ連なっていく〝ポト石〟が最下段に達しないよう揃えて消していく対戦型ＴＶパズルゲーム。基板販売のみで定価17万円。【セガ社】No.471

極上パロディウス
横スクロール画面のＴＶシューティングゲーム。操作するボタン数を３つまで選択できるのが特徴。基板販売のみでＯＰ価格18万８千円。【コナミ】No.470

話題のマシン

（第469号～第472号）

ピッチイン２・剛球伝説
プレイヤーが投げたボールの球速とコースを判定するアーケード機。仮想の野球の試合状況に基づいて進行するモードもある。価格125万円。【ナムコ】No.470

スカッドハンマー
体力を使うアーケードゲーム機。ジャンケンに勝ち、ハンマーで人形の頭を叩くごとに画面上の人物の顔がつぶれていく。定価73万円。【ジャレコ】No.470

スターウォーズ
同名映画をもとにした３Ｄ形式画面のＴＶシューティングゲーム機。２人同時プレイの時は操縦と攻撃を分担するのが特徴。定価220万円。【セガ社】No.472

ガウガウランド
ボールを自動発射する銃で、動いている恐竜の口を狙うという２人用ガンゲーム機。一定スコアで景品を払い出す。定価71万５千円。【ホープ】No.471

拳聖土竜（けんせいもぐら）
モグラ叩き式アーケードゲーム機。モグラ叩きの結果でモニター画面の「ストII」キャラクターが格闘する。定価132万円。【カプコン、トーゴ、シグマ】No.471

ゴジラウォーズ
光線銃を使い、迫ってくるゴジラを迎え撃つガンゲーム機。スコアに応じてゴジラの前進速度が早くなっていく。ＯＰ価格125万円。【ナムコ】No.471

ファイティングポーズ
外人ボクサーの上半身をかたどった等身大の人形を一定時間殴り続けるパンチングマシン。人形は耐久性を考慮したビニール製。定価130万円。【トーゴ】No.471

ミニチャンプホッケー
子どもでも楽にプレイできるコンパクトサイズのエアーホッケーゲーム機。ゲームは時間制とスコア制に設定可。ＯＰ価格45万円。【こまや】No.470

ウゴウゴラーバー
回転している円柱の溝を狙って硬貨を転がし、入れば景品を払い出すプライズゲーム機。ＯＰ価格48万円。【大平技研工業／エイブル、ユウビス】No.470

ピエロカー
サーカスをテーマにした２人乗りの定置型乗物機。ボタンを押すと音声とともにボックス内のぬいぐるみが動き出す。定価92万円。【ホープ】No.470

ソニックのスペースツアーズ
ルーレットタイプのプライズ機。当たりの場合は75ミリ、はずれの場合は30ミリの景品カプセルが払い出される。定価49万７千５百円。【セガ社】No.472

ディッシュ・オン
ボール投げのアーケードゲーム機。一定タイム内にすべて（５つ）の皿へボールを投げ入れると景品が払い出される。定価246万２千円。【トーゴ】No.472

サメサメパニック
モグラ叩き式アーケードゲーム機。同社「パニック」シリーズ第３弾。出てきたサメを叩かないでいると減点になる。価格98万円。【ナムコ】No.472

チャンピオンキック 2
円柱型マットをけってキック力を測定するスポーツゲーム機。前作よりマットの耐久性が向上。ＯＰ価格98万円。【大平技研工業／エイブル、ユウビス】No.471

ザけんじゃねーよ！
パンチングボールを殴るとモンタージュで作ったＴＶ画面上の顔が変形するパンチングマシン。ＯＰ価格89万円。【大平技研工業／エイブル、ユウビス】No.471

総目録索引

スターライトフォーチュン
ＴＶ占い機。２人同時占いも可能。占い結果のプリントアウト中にＣＤ音声で解説が流れる。星座映像による演出も。定価127万５千円。【セガ社】No.465

スーパーマリオシーソー
シーソー式の定置型乗物機。揺れに合わせて前に設置されたマリオ人形も前後に揺れる。終了後カードを払い出す。ＯＰ価格98万円。【バンプレスト】No.472

ファンシーゴーランド
定置型回転式乗物機。小型の馬３台を設置した３人乗りメリーゴーランド。１回の回転数、利用料金はいずれも切替え可能。定価220万円。【ホープ】No.472

米国「リプレイ」誌　ザ・プレイヤーズ・チョイス

6月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	モータルコンバット　II（ミッドウェー）	9.31
2	NBA　JAM・トーナメントエディション（ミッドウェー）	9.05
3	バーチャファイター（セガ社）	8.79
4	リーサルエンフォーサーズ　II・ガンファイターズ〔ザ・ウェスタン〕（コナミ）	8.67
5	アンダーファイアー（タイトー）	8.63
6	NBA　JAM（ミッドウェー）	7.93
7	リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	7.91
8	ラン&ガン〔スラムダンク〕（コナミ）	7.81
9	エイリアン³ ザ・ガン（セガ社）	7.60
10	モータルコンバット（ミッドウェー）	7.38

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

	機種名（メーカー名）	評価
1	リッジレーサー（ナムコ）	9.00
2	デイトナUSA（セガ社）	8.83
3	アウトランナーズ（セガ社）	8.60
4	スズカエイトアワーズ　2（ナムコ）	8.58
5	バーチャレーシング（セガ社）	8.56
6	ドラッグウォーズ（ALG）	8.30
7	スズカエイトアワーズ（ナムコ）	8.21
8	ラッキー&ワイルド（ナムコ）	7.92
9	エアコンバット（ナムコ）	7.70
10	サイバースレッド（ナムコ）	7.65

ベスト・ニュービデオ

ラスト・バウンティ・ハンター（ALG）
レボリューション　X（ミッドウェー）
ソリテヤー・チャレンジ（ダイナモ）
バトルクロード（ジャレコ）
ワールドカップ（ミッドウェー）

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ダンジョンズ&ドラゴンズ（カプコン）	8.10
2	ライデン　II〔雷電II〕（セイブ／ファブテック）	7.95
3	サムライ・ショーダウン〔サムライスピリッツ〕（SNKネオジオ）	7.81
4	ギャルズパニック　II（カネコ）	7.80
5	ワールドヒーローズ2・ジェット（ADK／SNKネオジオ）	7.47
6	ワールドラリー（ガエルコ／アタリゲームズ）	7.46
7	ウィンドジャマー〔フライング・パワー・ディスク〕（データイースト／SNKネオジオ）	7.04
8	ブラッドストーム（ストラータ）	7.00
9	ファイターズヒストリー・ダイナマイト（データイースト）	6.92
10	スーパー・ストリートファイターII（カプコン）	6.81
11	スキンズゲーム〔メジャータイトル2〕（アイレム）	6.67
12	フェイタルフューリー〔餓狼伝説〕スペシャル（SNKネオジオ）	6.59
13	SFIICE〔ストIIダッシュ〕ターボ（カプコン）	6.58
14	スーパーサイドキックス　2〔得点王2〕（SNKネオジオ）	6.55
15	アート・オブ・ファイティング　2〔龍虎の拳2〕（SNKネオジオ）	6.53
16	ライデン〔雷電〕（セイブ／ファブテック）	6.46
17	エアロファイターズ〔ソニックウィングス〕（マックオリバー）	6.27
18	オフロード・トラックパック（レーランド）	6.26
19	ワールドヒーローズ　2（ADK／SNKネオジオ）	6.25
20	ゼロチームUSA（セイブ／ファブテック）	6.14

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	スタートレック（ウィリアムズ）	8.92
2	デモリションマン（ウィリアムズ）	8.83
3	アダムスファミリー（ミッドウェー）	8.47
4	レスキュー911（プリミア）	8.47
5	インディージョーンズ（ウィリアムズ）	8.02
6	テイルズ・フロム・ザ・クリプト（データイースト）	7.86
7	トワイライトゾーン（ミッドウェー）	7.62
8	ジャッジ・ドレッド（ミッドウェー）	7.51
9	ターミネーター　2（ウィリアムズ）	7.43
10	クリーチャー……ブラックラグーン（ミッドウェー）	7.38

《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

MULTI CAMERA EYES　まるちかめらあいず　No.226

生活から人生へ

山川万里

きっかけ

五十年間を生きてきて
四十年間を巨人ファン
で通してきた
きっかけは　なんとい
うことはない
川上哲治一塁手の赤い
バットが好きだったか
らだ

五十年間を生きてきて
三十年間も詩を書いて
きた
きっかけを　他人には
話さないできたけれど
親しい学友へのコンプ
レックスからだった

五十年間を生きてきて
二十年近くを　人の親
として過ごしてきた
きっかけは何であろう
とも　親は黙って親で
ある
その娘が先日　私の知
らない外国に旅立って
いった

五十年間を生きてきて
十年以上の朝を放送
局のスタジオで過ごし
てきた
きっかけが　あったよ
うなかったような
そのとき妻が買ってく
れた時計を今も使って
いる

五十年間を生きてきて
も
きっかけは無数にあっ
たわけじゃないが
きっかけから逃げ　き
っかけを恐れて……
でも　どこかでやはり
きっかけをつかみたい
と
ジタバタしている　そ
んな君の人生とは何か

清水哲男

夕方、電車の中で会社帰りの人が携帯ラジオで野球の実況放送を聴いている姿が多くなってきている。心は逸る早く我が家へと。TVでゲームを見よう。ゲームを見ながら飲むビールの味、応援しているチームが勝っているゲームの実況ほど美味しい酒の肴はないそうだ。

しかし肝腎のTVの実況放送の内容はというと酷いものである。

まず第一の問題は時間である。

ゲームの開始から終了までを忠実に放送する実況放送が、皆無ではないのにしても殆ど皆無であるのはどうしたことであろう。

一般的なプロ野球のTVの実況放送はゲーム開始後一時間ぐらい経ってからようやく始まり、ゲームが続行していても九時二十分過ぎには打ちきってしまう。

しかも八時三十分過ぎから、スポンサーの好意によるとかなんとかゲームの進行とは無関係な御託がしきりに多くなり煩いことおびただしい。挙句のはては、このゲームについてはラジオ放送で流しているというので何メガサイクルという数字を字幕で流して、ゲームの途中で放送を打ち切ってしまう。

スポーツのゲームの実況放送で開始から終了までを放送出来ないような実況放送なんて、世界中探しても何処にも見当らないだろうとおもわれるのだが、この国ではこういう放送のしかたも、仕方がないと、何となくそれが通用してしまっている。不思議なことである。

以前、プロレスがよくオン・エアされていた頃実況放送の時間が切れそうになると、必ずといってよいほど試合の決着がついてみんなが苦笑しながらそれを期待していたのだが、まだあのほうがましだったのかもしれない。

力道山対キング・コングの無制限三本勝負といっても、TVの実況放送があれば、その無制限の時間が実況放送時間中には、やってきてしまうというのが常識であった。

ラグビーやサッカーはゲームの所要時間が決っているのに対して野球は時間が決っていないということもあるけれど、やはり恣意的に局側が決めた時間帯だけ、野球の試合をつまみ食いしているのは非常に不愉快である。

また TVの実況放送の際、スコアやボールカウントを示す字幕が以前はずっと画面に出ていたのに、気がつくと最近は投手が投球する瞬間にだけしか画面にそれらの表示が出てこず、他の時にはずっと消されたままになっているのはどうしたことであるのだろうか。

たとえ一分でも一秒でも視聴率を稼ぎたいという姑息な局側の手段のようで、スイッチを入れた途端に出来るだけ早くゲームの状況を知りたいとおもっている視聴者の苛立ちを増すだけだ。

見る側から言えば、TVはアナウンサーや解説者の声はなくても、ずっとスコアとボールカウントさえ画面に出ていれば、そのほうがましなようなものである。

TVもそうかもしれないが特に目立つのは、ラジオの実況放送をしているアナウンサーの絶叫である。

あの絶叫型の実況放送はいつごろからのものかおもい出せないが、気がつくとどこへダイヤルを回してもアナウンサーが絶叫をしているようになってしまった。一球ごとにストライク、ボールと絶叫をされていた日にはたまったものではない。大の大人がすることではない。いい加減にして欲しいものである。

昔は絶叫型の実況放送というのはプロレスだけに限られていて、日本TVの徳光アナウンサーと相場がきまっていたものだった。一人ぐらいは愛嬌だったのだが、今や猫も杓子も、どこの局でもそうであるから困ったものだ。それとも普通の調子で実況放送をすれば、厭な言葉だが、やる気がないとか手抜きをしているとでも評価されてしまうのだろうか。

ついでに言えばもうひとつ気掛りなことがある。あの応援である。応援グッズも、三々五々とまばらであれば好きな人が好きなようにしているというだけで、別に目鯨をたてるほどのことではないが、今の応援の風景をTVで見ている限りでは、応援グッズがあたかも制服のようにゆきわたり、応援のしかたまで強制されているかのように一斉に同じような歌とか言葉とかしぐさで応援をしているけれど、あれでは球場に行っても耐えられないのではないかという気しか起らない。もっと自由に応援ぐらいはやればいいのではなかろうか。

清水哲男のように生活の一部で楽しんでいたプロ野球が、人生にまでおよんでくるという人は結構多いのだ。強制される筋合いのものではない。もともとそうであったように自由にのびのびと楽しみたい。

JULY 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	8.94
2	2	スーパーストリートファイターII・エックス（カプコン） Super Street Fighter II Turbo (Capcom)	7.63
3	3	極上パロディウス（コナミ） Fantastic Journey (Konami)	7.30
4	6	ぷよぷよ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo (Compile/Sega)	6.54
5	4	ワールドヒーローズ2・JET（ADK／SNKネオジオ） World Heroes 2 Jet (ADK／SNK)	6.35
6	5	得点王 2（SNKネオジオ） Super Sidekics 2 (SNK)	6.29
7	―	麻雀吉本劇場（日本物産） Mahjong Yoshimoto Theater* (Nichibutsu)	6.11
8	8	テクモワールドカップ'94（テクモ） World Cup '94 (Tecmo)	6.00
9	13	雷電 II（セイブ／日本システム） Raiden II (Seibu)	5.95
10	9	スーパーリアル麻雀 P Ⅳ（セタ／サミー） Super Real Mahjong P Ⅳ* (Seta)	5.90
11	15	早指し将棋・五月陣戦（セタ／ビスコ） Speed Shogi* (Seta)	5.79
12	12	アイドル雀士・スーチーパイ（ジャレコ） Mahjong Soo-Chi-Pie* (Jaleco)	5.60
13	7	ゴルフィンググレイツ 2（コナミ） Golfing Greats 2 (Konami)	5.56
14	21	ツインイーグル II（セタ／ビスコ） Twin Eagle II (Seta)	5.55
15	37	所さんのまーまーじゃん（セガ社） Tokorosan's Mahjong* (Sega)	5.50
16	17	ミラージュ・妖獣麻雀伝（ミッチェル） Mahjong Mirage* (Mitchell)	5.46
17	35	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B／Taito)	5.45
18	14	スラムダンク（コナミ） Run & Gun (Konami)	5.44
19	28	ハットトリックヒーロー'93（タイトー） Hat Trick Hero '93 (Taito)	5.40
20	16	熱闘！激闘！クイズ島（ナムコ） Netto Gekito Quiz-to* (Namco)	5.38
21	19	ボンバーマンワールド（アイレム） New Atomic Punk (Irem)	5.36
22	18	上海 III（サン電子／タイトー） Shanghai III (Sun)	5.28
23	10	ドラゴンボールZ・VRVS（セガ社） Dragonball Z (Sega)	5.27
24	20	プレミアーサッカー（コナミ） Premier Soccer (Konami)	5.23
25	27	ネビュラスレイ（ナムコ） Nebulasray (Namco)	5.22

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT／COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	3	リッジレーサー（SD）（ナムコ） Ridge Racer (SD) (Namco)	8.88
2	2	デイトナUSA（DX）（セガ社） Daytona USA (DX) (Sega)	8.70
3	1	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	8.63
4	4	リッジレーサー（DX）（ナムコ） Ridge Racer (DX) (Namco)	8.44
5	5	ジュラシックパーク（セガ社） Jurassic Park (Sega)	7.08
6	6	スターウォーズ（セガ社） Star Wars (Sega)	6.86
7	7	ファイナルラップ R（SD）（ナムコ） Final Lap R (SD) (Namco)	6.47
8	9	早押しクイズ・グランドチャンピオン大会（ジャレコ） Speed Champion－King of Quiz* (Jaleco)	6.46
9	10	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	5.79
10	13	それいけ！ココロジー 2（セガ社） Soreike Kokorogy 2* (Sega)	5.53
11	11	バーチャレーシング（ツイン）（セガ社） Virtua Racing (Twin) (Sega)	5.43
12	14	アンダーファイアー（タイトー） Under Fire (Taito)	5.36
13	12	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	5.33
14	19	エイリアン³ザ・ガン（セガ社） Alien³-The Gun (Sega)	5.15
15	18	エアコンバット（DX）（ナムコ） Air Combat (DX) (Namco)	5.11

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	―	スタートレック・ザ・ネクストゼネレーション（ウィリアムズ） Star Trek The Next Generation (Williams)	6.40
2	4	ジャッジドレッド（ミッドウェー） Judge Dredd (Midway)	6.25
3	1	テイルズ・フロム・ザ・クリプト（データイースト） Tales from the Crypt (Data East)	5.43
4	2	スタートレック（データイースト） Star Trek (Data East)	5.00
5	7	ストリートファイター II（プリミア） Street Fighter II (Premier)	5.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	X-DAY（ナムコ） X-Day (Namco)	8.31
2	3	キャプテンゾディアック（タイトー） Captain Zodiac (Taito)	6.11
3	6	キャプテンフラッグ（ジャレコ） Captain Flag (Jaleco)	6.10
4	4	VSスーパー・キャプテンフラッグ（ジャレコ） VS Super Captain Flag (Jaleco)	5.67
5	5	チャレンジヒッター（タイトー） Challenge Hitter (Taito)	5.63

Recession Clouds Vidgame Industry

The fiscal results of publicly quoted companies were all announced by the end of May. Affected by the recession, all of them experienced either decreases in revenue/income, or a slowdown in growth. This was due in particular to the dull home video and other product markets in Europe and the USA. In the field of coin-op games, operation income seems to have decreased due to the fall off in the crane boom and the excessive number of arcades.

Given below are the non-consolidated results of various companies for the fiscal year ended March 1994 – not consolidated results. Although almost all companies have already announced their consolidated results, some including Konami, are going to announce at the end of June. So, *"Game Machine"* intends to report the results of all companies during July.

Nintendo Co., Ltd. Kyoto, which withdrew from the coin-op business and became a giant in the home video market, posted ¥467,065 million in revenue, down 17.0% from the preceding year, in the fiscal year ended March 1994. The vast majority of its revenue was due to "Fami-Com" ("NES" for overseas), "Super Fami-Com" ("Super NES" for overseas), and "Game Boy" hardware and software. Decreases in revenue were due to the slump in the European market, coupled with the increased competition with Sega in the USA market.

Nintendo's net income was ¥65,426 million, down 24.9% from the preceding year. It is the first time since 1977 that Nintendo has experienced decreased profit and net income. These results was a shock to those who expected the home video games market to continue to grow. The overall export ratio dropped 7.0 points to 50.8% in the fiscal year.

Nintendo forecasts ¥410,000 million in revenue and ¥62,000 million in net income for the fiscal year to end March 1995.

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, which has become the leader in both the coin-op and home video sectors, posted ¥354,033 million in revenue, up 2.0% from the preceding year, in the fiscal year ended March 1994. Its net income was ¥23,223 million, down 17.1% from the preceding year.

A breakdown of revenue by sector was as follows; coin-op games accounted for ¥52,144 million, down 9.4% from the preceding year, home videos ¥235,879 million, up 2.9%, arcade operation ¥61,734 million, up 4.8%, others ¥4,274 million, up 257.7%.

A percentage breakdown was as follows; coin-op games 14.7%, home videos 66.7%, operation 17.4%, and others 1.2%, while the corresponding export ratio was 3.7% for coin-op, 59.4% for home videos, and 1.1% for others, respectively. The overall export ratio rose 0.2 points to 64.2% in the fiscal year.

Sega forecast ¥360,000 million in revenue and ¥23,500 million in net income for the fiscal year to end March 1995.

Taito Corp., Tokyo, posted ¥93,585 million in revenue, up 0.4% from the preceding year and ¥2,869 million in net income, down 7.2%, for the fiscal year ended March 1994.

A breakdown of revenue shows that operation income from arcade and karaoke accounted for ¥62,499 million, up 0.4% over the same period a year ago, coin-op games ¥18,609 million, up 6.2%, karaoke equipment ¥7,727 million, down 11.4%, home videos ¥4,280 million, down 2.8%, and others ¥468 million, up 43.7%.

A percentage breakdown shows operation income at 66.8%, coin-op games 19.9%, karaoke 8.2%, home videos 4.6%, and others 0.5%, while the corresponding export ratio was 2.0% for coin-op, 1.1% for home videos, respectively. The overall export ratio dropped 1.7 points to 3.1% in the fiscal year.

Taito forecasts ¥95,000 million in revenue and ¥3,200 million in net income for the fiscal year to end March 1995.

Capcom Co., Ltd., Osaka, recorded ¥84,416 million in revenue, up 20.2% over the preceding year, ¥7,309 million in net income, up 34.4%, in the fiscal year ended March 1994.

A breakdown of revenue by sector was as follows; coin-op games accounted ¥21,792 million, up 13.7% over the preceding year, home videos ¥56,024 million up 23.1%, operation ¥4,808 million, up 41.0%, and others ¥1,790 million, down 15.2%.

A percentage breakdown was as follows; coin-op 25.8%, home videos 66.4%, operation 5.7%, and others 2.1%, while the corresponding export ratio was 11.1% for coin-op, 29.7% for home videos, and 1.3% for others. The overall export ratio dropped 0.8 points to 42.1%.

Capcom forecasts ¥90,000 million in revenue and ¥7,900 million in net income for the fiscal year to end March 1995.

Namco Limited, Tokyo, posted ¥72,109 million in revenue, up 10.3%, and ¥2,202 million in net income, up 4.7%, for the fiscal year ended March 1994.

A breakdown of revenue by sector was as follows; coin-op games accounted for ¥22,609 million, up 28.7% over the preceding year, home videos ¥11,890 million, up 23.3%, operation 37,448 million yen, down 1.4%, and others ¥159 million, down 25.7%.

An overall breakdown was follows; coin-op 31.4%, home videos 16.5%, operation 51.9%, and others 0.2%. The overall export ratio rose 1.9 points to 7.9%.

Namco forecasts ¥80,000 million in revenue and ¥2,550 million in net income for the fiscal year to end March 1995.

Konami Co., Ltd., Tokyo, posted ¥37,855 million in revenue and ¥948 million in net income. Since the preceding settlement term was 6 months, it is not possible to compare the current results with those for the preceding period. However, it is obvious that Konami experienced a dramatic decrease in revenue and net income.

A breakdown of revenue by sector was as follows; coin-op games accounted for ¥7,862 million, home videos ¥21,852 million, and others ¥8,139 million. A percentage breakdown was as follows; coin-op 20.8%, home videos 57.7%, and others 21.5%, while the corresponding export ratio was 8.4% for coin-op, 34.1% for home videos, and 0.8% for others.

Konami forecasts ¥38,000 million in revenue and ¥1,000 million in net income for the fiscal year to end March 1995.

Jaleco Limited, Tokyo, posted ¥10,429 million in revenue, down 23.5%, and ¥41 million in net income, down 85.2%, for the fiscal year ended March 1994. A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥6,468 million yen, down 26.7%, home videos ¥2,687 million, down 24.3%, and others ¥1,273 million, up 0.8%. The overall export ratio rose 0.2 points to 17.9% in the year.

Jaleco forecasts ¥14,500 million in revenue and ¥410 million in net income for the fiscal year to end March 1995.

Tecmo Limited, Tokyo, posted ¥10,242 million in revenue, down 28.9%, and ¥680 million in net income, down 23.7%, for the fiscal year ended March 1994. A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥2,635 million, down 25.4%, home videos ¥5,994 million, down 31.9%, operation ¥1,604 million, down 21.5%, and others ¥8 million, down 70.3%. The overall export ratio rose 10.7 points to 42.8%.

Tecmo forecasts ¥11,800 million in revenue and ¥560 million in net income for the fiscal year to end March 1995.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

namco

2in1タイプ

リッジレーサー2

RIDGE RACER 2™

50インチプロジェクタータイプ

迫力の大画面！
さらにスケールアップ！
BGMも背景もリニューアル！

限定発売

仕様
●寸法：W1,180×D2,620×H1,940(mm)
●重量：395kg
●消費電力：337W
●〒95-4688

システム22搭載
今世紀最高
スーパーリアルバトルレース

超弩級！
全速力の面白さ！

最大8台まで通信可能
改造キットもあります。

仕様
●寸法：W1,390×D1,690×H1,990(mm)
●重量：285kg
●消費電力：488W
●〒95-4689
29インチモニター×2

第3弾
おまたせしました！
パニック
退治シリーズの決定版

サメサメパニック

興奮サメやらぬ面白さ
パニックゲームのニューウェーブ
●誰にでもわかる単純明快なゲーム内容
●アイキャッチ効果抜群
●SC店、路面店、どんな店舗にも設置OK

仕様　●寸法：W1,130×D880×H1,495(mm)　●重量：190kg　●消費電力：199W　●〒91-49853

大迫力
ゴジラ大・接・近!!

ゴジラウォーズ
GODZILLA-WARS

2人協力プレイ可能

インカム戦線を
激しく侵略中!!

仕様
●寸法：W915×D2,500×H1,930(mm)（看板部含む）
●重量：250kg　●消費電力：301W　●〒91-49385

© 1993 TOHO・TOHO EIGA

暑中お見舞い申し上げます。

通信機能搭載レーシングゲーム。

ファイナルラップR
FINAL LAP R

進化と実績が証す、
「R」の実力。

SD

実名マシン！実在コース！
最大8シートまで通信可能!!

新筐体！

改造キットも好評発売中！

DX

仕様
SD
●寸法：W1,230×D1,660×H1,900(mm)
●重量：252kg　●消費電力：300W
●〒95-4664　※筐体は前後分割可能です。
DX
●寸法：W1,730×D2,760×H1,790(mm)
●重量：540kg　●消費電力：510W
●〒95-4339　Licenced by FOCA to Fuji Television

'94
最新作

今年の野球ゲームもナムコで決まり！

'94最新データと、更にパワーアップした機能を満載して、『グレートスラッガーズ'94』開幕です。

今年も、
おまかせ下さい。

GREAT SLUGGERS '94
NEW STADIUM

近日発売!!

グレートスラッガーズ'94

仕様　●8方向レバー/3ボタン　●ダブルコンパネ　●横画面
●2人同時プレイ可能
※球団名ならびに選手名は、(社)日本野球機構の同意を得ています。

好きな景品を選んで取れちゃうスグレモノ!!

new SWEET FACTORY

新機構『ダブルターンテーブル』採用により、
稼働率ダブルで絶好調！

使い方は
自由自在！

仕様
●寸法：W1,680×D965×H1,940(mm)
●重量：290kg　●消費電力：190W
●〒91-47718
※筐体上下及び操作部の分割が可能です。

待望のNEWソフト堂々完成!!

ATTACK OF THE ZOLGEAR
アタック オブ ザ ゾルギア
シアター6・ギャラクシアン³改造キット

ついに出る、ギャラクシアン³の新作ソフト。前作を大幅にスケールアップ／ハイクオリティCGによる圧倒的臨場感／超ワイドスクリーンに大迫力のリアルタイム3-DCGが展開／さらにコース分岐によるマルチストーリー。プレイヤー同士が熱くなる競争システム、よりスリリングな戦闘が楽しめる中ボス戦など、プレイすればするほど新たな楽しみが生まれ、リピート性も抜群の内容です。7月中旬発売予定。乞うご期待下さい。

改造キット内容
●レーザーディスク2枚
●看板　●改造マニュアル
●ロムセット　●ゲーム説明ステッカー

「遊び」をクリエイトする――
株式会社ナムコ

※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。

本社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21　TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部（東京）〒146 東京都大田区多摩川2-8-5　TEL 03(3756)2311(大代)
（札幌）〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2　TEL 011(822)5002(代)
（名古屋）〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27　TEL 052(933)6305(代)
販売二部（大阪）〒564 大阪府吹田市江の木町20-10　TEL 06(338)3511(代)
（福岡）〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24　TEL 092(474)5605(代)